DVD ROM
DUPLA DVD

Egy tucat kategóriában az év legjobb játékai!
16. oldal

BEST OF 2008

PC GURU

Magyarország ... kabb játékmagazinja

1895 Ft 2009.01.

Végre megérkezett az év egyik legjobb játéka, és durvább, mint a konzolos verzió!
38. oldal

Az elsö igazi PC-s teszt!

Grand Theft Auto IV™

12 kategória gyöztesei 104. oldal

A LEGJOBB HARDVEREK

Ezeket a PC-s alkatrészeket éri meg a leginkább beszerezni

A herceg új ruhája 60. oldal

PRINCE OF PERSIA

Megújult a harc, a látvány és a játékmenet – kiderül, hogy mindez elönyére vált-e Perzsia hercegének

VIDEÓTESZTEK CSAK A GURU DVD-N SZUPER MINŐSÉGBEN

CALL OF DUTY 5, TOMB RAIDER UNDERWORLD
WRATH OF THE LICH KING, LEFT FOR DEAD

A **Gyémánt Kiadás** sorozatba csak a PC-s játékok krémje kerülhet be! A sorszámozott, exkluzív kiadások megdobogtatják minden igazi gyűjtő szívét.
Legendás címek az őket megillető csomagolásban, magyar nyelven, kedvező 4990 Ft-os áron.
Ne feledd: a Gyémánt a legjobb ajándék.
A sorozat 2008 telén jelenik meg!

A **Topseller** első játékai 2008 októberében jelentek meg. A folyamatosan bővülő sorozat jelenleg 17 címet tartalmaz a közelmúlt PC-s sikerei közül. Legyenek a kedvenceid akár az autóversenyek, akár az akciójátékok, az ügyességi játékok vagy a stratégiák – a Topseller sorozatban megtalálod a hozzád illő játékot... Ha a megjelenéskor lemaradtál volna valamelyik címről, most itt a lehetőség, hogy hihetetlen – 3990 Ft-os áron – megszerezd!

A **Legjobb Választás** nevet viselő – legsikeresebb sorozatunk - 2008 augusztusa óta érhető el a boltokban, és bővülő kínálata jelenleg közel 30 címet ölel fel. 1990Ft-os árával és játékosok által kiválasztott címeivel hamar sokak kedvencévé vált a sorozat. Az elektronikus regisztráció után elérhető letölthető tartalmak, értékes nyeremények és a fix ajándékok pedig olyan extrák amelyek miatt különösen megéri megvásárolni és regisztrálni a Legjobb Választás sorozat címeit.

Magyarországon forgalomba hozza a CD PROJEKT

©2008 CD Projekt Magyarország Kft. A "Gyémánt Kiadás" logó és felirat a CD Projekt KFt. bejegyzett védjegyei. Minden egyéb védjegy, márkanév és grafikai elem a megfelelő tulajdonosok birtokában van. Minden jog fenntartva

PC GURU Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@motorpresse.hu

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Marketing:
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-1-577-2694

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Feitser Caroline

Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft   Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

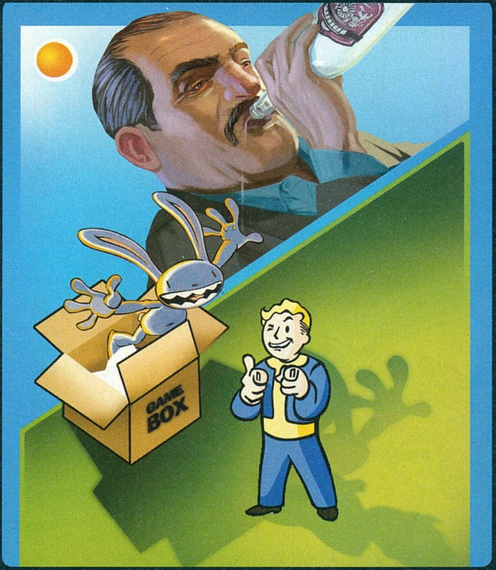
Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Zrt
Felelős vezető: Farkas Tamás

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!



Sziasztok!

5 éve ültem le először a monitor elé, hogy megtervezzem a PC GURU-t. A PC GURU-t, csupa nagybetűvel, ugyanis ez a magazin volt a mindenem. Most, hogy átadom az egeret új kollégámnak, megadatott az a megtiszteltetés hogy én ajánlhassam nektek ezt a különleges karácsonyi számot.

Hogy miért különleges? Először is a novemberi lapszámban található Fallout teszthez kapcsolódóan most a Wasteland Survival Guide-ból szemezgetve gyűjtöttünk össze nektek hasznos ötleteket és tippeket az életben maradáshoz. Másodszor, itt van végre a Grand Theft Auto IV, ami minden eddigit felülmúló, részletgazdag történetével és karaktereivel akar több hónapig is élvezetesen játszható játékká nőtte ki magát. Jó barangolást Liberty Cityben! Amit az idei utolsó számunk gyöngyszemeként is bevezethetnék, az a... de várjatok csak, inkább a szüleiteknek üzenem, hogy ha igazán őszinte mosolyt és boldogságot szeretne látni gyermeke arcán, a Prince of Persia a tökéletes ajándékötlet (egy PC GURU előfizetéssel megspékelve). A digitális feltámadásban megmutatjuk a PC GURU és Joc által leginkább ajánlott cuccokat, melyekkel még teljesebb lehet a játék öröme. Végül, de nem utolsó sorban pedig, mint azt már a címlapon is láthattátok: 2 teljes játékunk próbálja meg emlékezetesebbé varázsolni az idei karácsonyt.

Végül szeretném nektek megköszönni a sok dicséretet és a még több kritikát. Ezek nélkül sosem sikerült volna kialakítanunk a PC GURU arculatát, melyet az utódom éppen időszerűen megújít majd. Kérlek benneteket, segítsétek munkáját úgy, ahogy nekem segítettetek! Az egész PC GURU stáb nevében is szívből kívánok nektek nagyon boldog es békés karácsonyt, és azt, hogy az új évben is a Guru legyen veletek!

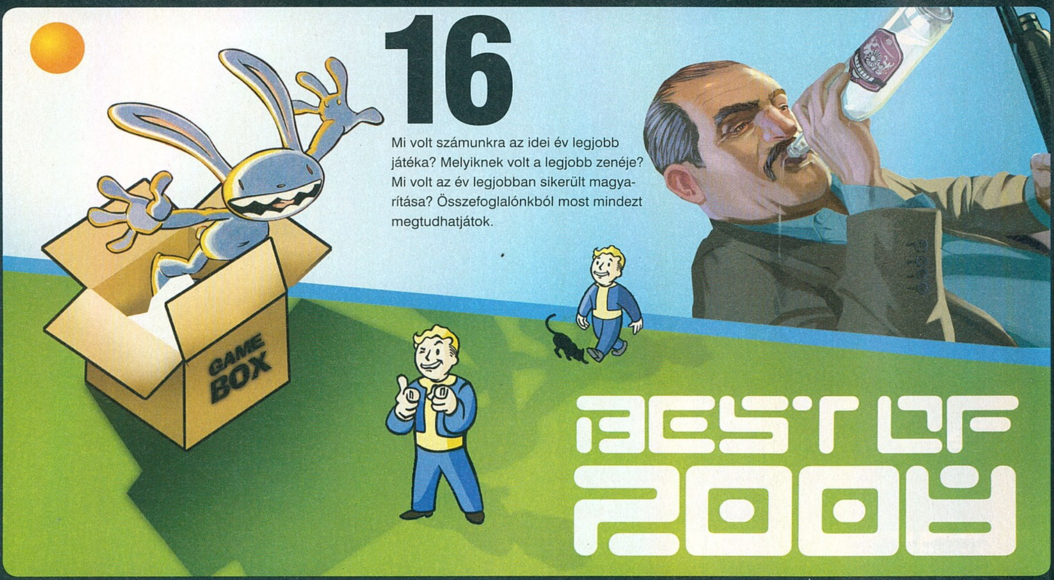
Gaben
es a PC GURU Team

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

A PC GURU következő száma 2009. JANUÁR 15-én jelenik meg!

Tartalom



Előzetes

016 **Best of 2008**
Idén is összeállítottuk saját toplistánkat a legkülönfélébb kategóriákban.

024 **2008: A kétarcú év**
Összegyűjtöttük 2008 eseményeit a játékipar szempontjából, s kiderült, nem is olyan rózsás a helyzet, mint gondoltuk.

028 **King Arthur**
Exkluzív cikkünkben beszámolunk erről a fergeteges látványvilággal megáldott stratégiai játékról.

032 **Majesty 2**
034 **Elemental: War of Magic**
036 **Microsoft hadműveletek**
Elindult a Microsoft Online boltja és elkészült az új Xbox Experience, amit azonnal le is teszteltünk

Teszt

038 **Grand Theft Auto IV**
Több hónapos várakozás után végre megérkezett a PC-s változat is.

044 **NBA 09**
046 **Mirror's Edge**
Az első képek döbbenetes játékról árulkodtak, de vajon képes volt megfelelni az elvárásoknak?

050 **Rise of the Argonauts**
Hiába a görög mitológia köré épített világ, csak egy közepes játékot sikerült összehozni ebből.

052 **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**
A Blizzard legújabb kiegészítője hasonló minőségű alkotás, mint eddig megjelent összes munkájuk. Egyszerűen képtelenség letenni.

056 **CSI: New York**
058 **Bully**
A Rockstar ezúttal az iskolapadok közé kalauzolja el a játékosokat, de a botrány most elmarad.

060 **Prince of Persia**
Új részhez érkezett a PoP sorozat, a fejlődés az előző részhez képest döbbenetes.

064 **War Leaders**
066 **Saint's Row 2**
Ismét egy játék, ahol bedobnak minket a homokozóba, s nincs is más dolgunk, csak játszani.

070 **Left 4 Dead**
Teszteltük a Valve legújabb, kooperatív mód köré épülő zombihentelős játékát.

074 **Legendary**
076 **A Vampyre Story**

078 **Fallout 3: Túlélőtippek**
Bate-et az előző leadás után végre ráereszthettük a Fallout 3-ra, amin fellelkesülve elkészítette kézikönyvét.

Konzol

090 **Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts**
094 **Resistance 2**
Újfent bebizonyosodott, hogy Playstation 3-on is lehet hihetetlen jó FPS-t készíteni.

096 **Mortal Kombat vs. DC Universe**

Hardver

104 **Digitális feltámadás**
Minden évben górcső alá helyezzük az idei év hardvereit, megvizsgáljuk, mit tehetnénk be idén a karácsonyfa alá. Ezúttal is így tettünk...

Digitális Feltámadás

Tizenkét kategóriában végigvettük az idei év összes meghatározó hardver elemét, és ajánljuk nektek a legjobbakat. Csemegézzétek végig összeállításunkat, és vegyétek figyelembe a leírtak a következő gépfejlesztéskor.

60

Prince of Persia

Szinte teljesen letaglózott minket a legújabb Prince of Persia rész, amiben szakítottak az eddigi hagyományokkal, s a harc helyett inkább a játék került előtérbe. De ez egyáltalán nem vált kárára.

Rovatok

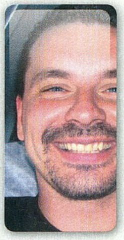
084 **Gondolatébresztő**
Mostanában egyre kevesebb játékot játszunk végig. Kevesebb idő jut rájuk, vagy csak ennyire hamar beleununk?

086 **Nosztalguru**
Ezúttal a legendás Amigás játékra, az Elvirára emlékezünk meg rovatunkon belül.

090 **Játékmentőöv**
118 **Levelezés**
A karácsony közeledtével három oldalt kapott a Levrov, bár ebből nagyrészt a nyereményjátékok profitálnak. Írjatok ti is, és kerüljetek be!

122 **Külvilág**
Filmek és DVD-k, könyvek és képregények, zene. Ahogy megszokhattátok!

Mi az, amit semmiképpen nem szeretnél idén karácsonyra kapni?



Shoebaron

Hmm... meghívót a Celeb vagyok-ba, örökös belépőt a Stúdióba, újabb szériát az Elnök embereiből és egy 200 oldalas könyvet Joshuától, ami egyetlen mondatból áll... És rengeteg sok pénzt sem szeretnék, meg tengerparti luxusvillát, meg drága kocsit sem.. Ez mind csak megrontana.

Bate

Nekem elegem van, hogy mindenki Ferrarival bombáz immáron évek óta, harmadszor költözöm a nagyobb parkolóhely miatt, úgyhogy: ELÉG, ELÉG ELÉG! Idén végre szeretnék pulcsit, zoknit, sálat és dezodort, de már a csokinak is örülnék. Mindegyikből legalább hármat akarok. Na.

Joc

Nos, gurus kollégáimtól a következő könyveket nem szeretném semmiképp megkapni: Shoebaron – Időmenedzsment *(haha - Shoe)*, avagy mindig pontosan; Chris – Élet a WoW nélkül (de minek); Bate – Gyurmasuli, avagy testépítés profiknak; Ricco – Felteszem pirosra, avagy biztos siker a kaszinóban.

Gaben

Semmilyen számítógépes játékot, vagy ezzel kapcsolatos ajándékot sem szeretnék a karácsonyfa alatt látni. Csak egy kis ideig persze, de mivel ez éppen karácsonykor történik... Tudjátok, ez olyan, mint amikor a nagy szerelmünkkel szakítunk, kell egy „kis" idő amíg újra látni tudjuk.

NightBagoly

Nem szeretnék értelmező kéziszótárt és „Hogyan írjunk szóismétlések és idézőjelek nélkül" kézikönyvet. Nem örülnék Darths gyerekkori képeinek, vagy Bate bármilyen fotójának, bármelyik korszakából. És végül nem szeretnék dolgozni a fenyőfa alatt – de ez is csak egy hiú ábránd marad, ugyanis a gép nehezen mozdítható ki alóla.

Miguel

Imádom a karácsonyt, szóval nekem tényleg bármilyen ajándék jöhet. Amit utálok: bármilyen beigli a dióson kívül, a mazsola a diós beigliben, a talpamba álló fenyőtű, és amikor egy gombostűfejnyi ajándékot egy kétajtós ruhásszekrény dobozába csomagolnak, tudjátok, poénból...

Chris

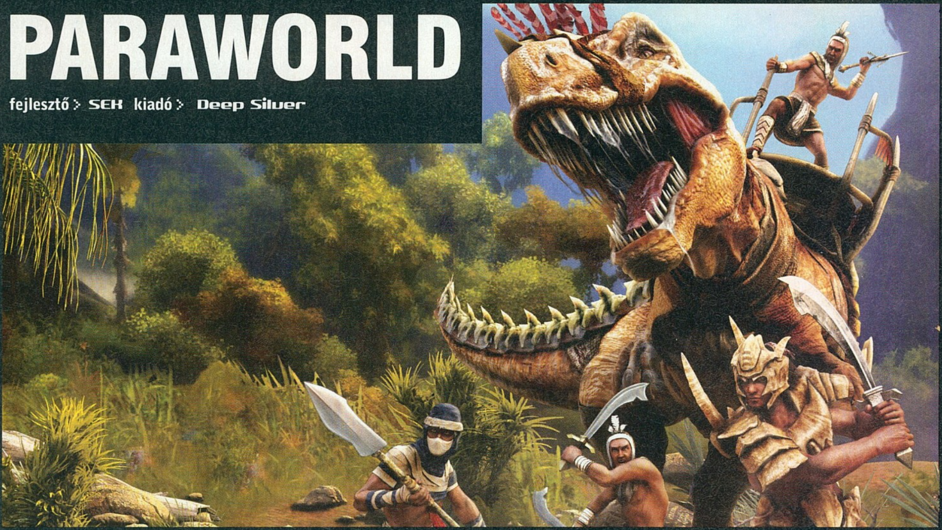
Igazából én mindennek tudok örülni, így elég nehéz dolga lesz annak, aki fel akar húzni egy béna ajándékkal. De ha valaki meglepne egy Norbi Update videokazettával, vagy egy Kiszel Tünde és Donatella naptárral, lehet, hogy elővenném a nem létező bocskorom.

Darths

Még egy olyan megalázó verést, amit Grath-től kaptam Soulcaliburban a nyáron (már be van tervezve a visszavágó és a szám sem akkora). Jah, és az Xbox-om széthalásától is megkímélhetne a Jézuska, nem úgy, mint tavaly ilyenkor. Azt az érzést senkinek nem kívánom...

PARAWORLD

fejlesztő > SEK kiadó > Deep Silver

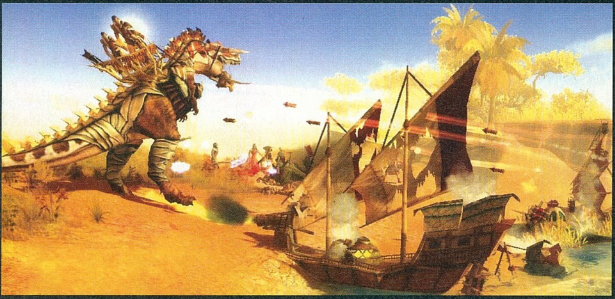


A német SEK hatalmas elvárásokkal és még nagyobb ígéretekkel lépett be a videójáték-fejlesztők piacára. Első, komoly sajtóvisszhangot kapott programjuk a Paraworld bár minden tekintetben remekül sikerült, mégsem hozta meg az áttörő sikert, és az ígért küldetéslemez is elmaradt. Pedig mennyire szerettük volna!

Londonban járunk: egy gazdag különc és három tanítványa kalandra indul, hogy kiderítse, léteznek e párhuzamos dimenziók. Az átlagosnak tűnő kirándulás azonban élet-halál harcba torkollik: hőseink rádöbbennek, hogy nem csak, hogy léteznek más világok a miénken kívül, de azokban ott is lehet ragadni, ráadásul ezeken a helyeken bizony nem csak emberi kultúrák, de dinoszauruszok is élnek. Elindul a hajsza, ahol a cél egyrészt a hazautazás, másrészt a túlélés – egy erőteljesen Verne által ihletett világban, ahol semmi és senki nem az, aminek látszik...

Nagyon sokat kellett várni a Paraworldre, amely annyira ígéretes volt, hogy hiába a névtelen fejlesztőbrigád (a zseniálisan Spiele Entwicklungs Kombinat, vagyis játékfejlesztő terület névre keresztelt szörnyszülött), és a nem túl közismert kiadó, az egész világ lélegzetvisszafojtva várta – és bizony még a mi stábunkat is sikerült lekenyerezni vele. A három különböző és önmagához képest változatos faj, a még mindig gyönyörűséges grafika, és a rendhagyó hadsereg kezelő – speciális egységkezelő felület – együtt tényleg minden taktikai-stratégiai játék rajongót el tud varázsolni. Ez utóbbira kitérnék egy kicsit, hiszen ez volt a program leginkább beharangozott része: segítségével egyetlen klikkeléssel az összes lényünket láthatjuk egy hatalmas kezelőfelületen, ráadásul nem csak azt, hogy adott esetben hogyan néznek ki, hanem azt is, hogy éppen mit csinálnak. Elég egy-egy újabb pöttyintés az egérrel és a kiválasztott lényt vagy lényeket máris közvetlenül kontrolláljuk, így kerülve el a legtöbb RTS-ben kötelező módon jelenlevő minitérképen való fejetlen barangolást. Az alapmechanika kísértetiesen emlékeztethet a Warcraft-sorozat harmadik részére: építkezünk, nyersanyagot gyűjtünk, támadunk vagy védekezünk, miközben hősünkkel megpróbáljuk a magunk oldalára fordítani a csatát.

Ami ezeken felül még inkább különlegessé teszi a Paraworldöt, az a számtalan változatos helyszín (dzsungel, szavanna, hólepte területek), a remek zene, és az igen csak masszívan jelenlevő hangulat. Elképesztően jól sikerült hozni a Verne regények (és főképp filmek) képi világát, ehhez pedig egy tényleg jópofa, csattanókkal és csavarokkal bőven ellátott történet is társul. Amit fel lehet róni ennek az alig két esztendős programnak, az egyértelműen az egységlimit, amely a már említett Warcraft trilógia eddigi lezárását is alulmúlja. Ettől a Paraworldnek sokkal inkább taktikai, mintsem stratégiai íze van, amely ugyan nem rossz, hiszen az ember akarva-akaratlanul is jobban vigyáz az egységeire, tudva, hogy milyen kevés van belőlük, de a stílus miatt valahogy mást vártunk. Mindent összevetve a Paraworld sem egy tökéletes alkotás, éppen csak egy olyan darab, amely a stílus szerelmesei számára jó pár felhőtlen játékórát okozhat, köszönhetően a remek kampánynak és a változatos többszereplős opcióknak.



Min. Configuráció

Pentium IV 1.6GHz processzor; 512 RAM; 128MB-os DX9 kompatibilis videókártya

DVD-tartalom

MINDENKIT VÁR A DVD!

Bár magazinunk számozása megtévesztő lehet, a 2008-as év utolsó számát tartod most kezedben, amely nagyjából karácsony közelében fog megjelenni. Ha pedig karácsony, akkor ajándékozás, amiből mi sem akartunk kimaradni, így aztán meglepetésként két teljes játékkal várunk DVD-mellékletünkön. Ezek mellett persze megtalálhatjátok szokásos felhozatalunkat is, melyek közül most is külön felhívnánk figyelmeteket videó-értékeléseinkre és kicsivel hosszabb lélegzetvételű Külvilág rovatunkra. Ezúton is kellemes ünnepeket kíván nektek a DVD-szerkesztő!

PCG Live

Idei utolsó számunkban rengeteg videó-értékeléssel próbálunk kedveskedni nektek, melyek közt olyan nagyszerű címek kaptak helyet, mint az új WoW kiegészítő, a Wrath of the Lich King, vagy a Far Cry 2 és a Call of Duty 5. Ezen kívül megtalálhatjátok a szokásos külvilág rovatunkat is, melyben hét mozi-előzetessel, könyv-, dvd-, és képregényajánlóval várunk benneteket. Ráadásnak még feltettünk egy zenés összeállítást a CD Projekt Wrath of the Lich Kinges nyitó bulijáról is.

Shareware

Action Ball 2

Érdekes tendencia alakult ki az elmúlt hónapokban a shareware játékok világában. Míg régebben szinte minden napra jutott egy falbontogatásra kihegyezett alkotás, addig mára gyakorlatilag ritkaságszámba mennek az arkanoid klónok. Azért is különösen érdekes ez a tény, mivel rendkívül szórakoztató játéktípusról van szó, aminek kiváló példája az Action Ball második része is. A 3D-s játéktéren a feladatunk mindösszesen annyi, hogy az összes elpusztítható objektumot szétrobbantjuk a pályán. Ehhez csak egy labdát, egy mozgatható platformot, és nem kevés lefele potyogó power-upot kapunk, amelyekkel különleges képességeket szerezhetünk.

A VAMPYRE STORY

Számtalan halasztás után végre megérkezett a Vampyre Story demója. Ezt a játékot kalandjátékos berkekben már legalább annyira várják, mint az új World of Warcraft kiegészítőt saját rajongói, de nincs is min csodálkozni, hiszen a program elkészüléséhez Bill Tiller neve fűződik, aki a Monkey Island 3 alatt is sokat dolgozott. Így hát első játékuk is hasonló: humoros, ízléses kalandjáték, amit most ti is kipróbálhattok az 500 megás demónak hála.

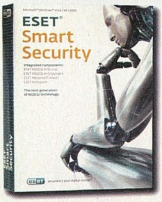
Killing Spree!

Fallout 3 addon-válogatás

A Fileplanet összeállított egy mindenki számára elérhető addon-csomagot a Fallout 3 játékosok számára, amiben több tucatnyi kiegészítő kapott helyet. Mivel teljesen szabadon terjeszthető, ezért úgy gondoltuk, örömmel vennék a játék rajongói, ha tőlünk is beszerezhetnék ezt a remek kis pakkot, aminek segítségével az alábbi változásokat eszközölhetjük a játékban: folytathatjuk a játékot a fő sztori végigvitele után is / Interaktív flash- és PDF térképek / 20-as szint-, és 100-as képesség-limit eltávolítása / Pip3000 UI modok és különböző színű skinek a modellekre / Fegyver-, és karakter-egyensúlyt javító modok / Nagyfelbontású fegyver-, és szörny textúrák / Új zene és hangok / és még sok más…

Turkáló

Glary Utilities / A Glary Utilities című program számtalan könnyen használható rendszerkezelő szoftvert tartalmaz, melyekkel megjavíthatjuk, felgyorsíthatjuk és védhetjük PC-nket. Segítségével letörölhetjük a rendszer hibáiból keletkező szemétfájlokat vagy megjavíthatjuk a hibás registry-bejegyzéseket. Elemezhetjük merevlemezünk kihasználtságát, illetve rákereshetünk a duplikált fájlokra. Mindezek tetejére a programmal optimalizálhatjuk a memóriát, beállíthatjuk, hogy milyen programokat töltsön be a Windows indításkor, stb-stb. Ráadásul mindezt teljesen ingyen kínálja számunkra, azaz semmiféle korlátozást nem tartalmaz.



ESET SMART SECURITY

INGYENES VÁLTOZAT A DVD-MELLÉKLETEN!

Lassan véget ér az év, mindenki téli szabadságolását latolgatja, hogy miként is fog PC-je előtt szórakozni, ami gyakran kudarcba fulladhat, ha nem gondoskodunk rendszerünk megfelelő védelméről. Amennyiben a te számítógéped sincs megfelelően biztosítva vírusok és egyéb kártevők ellen, akkor felhívnánk figyelmedet ingyenes Eset Smart Security csomagunkra, mely megtalálható DVD-mellékletünkön.

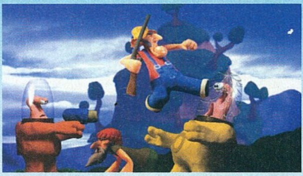
A havi kód: c5b86s

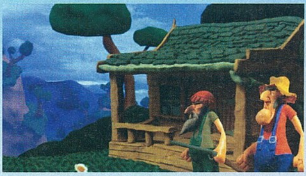
Érvényesség: 2008.12.11. - 2009.01.31.

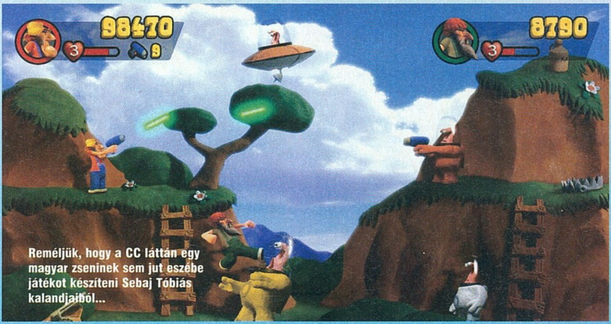
CLETUS CLAY

Fejlesztő > Tuna Technologies **Kiadó** > Pinnacle **Web** > www.cletusclay.com

A Guru hasábjain sajnos csak elvétve tudunk foglalkozni a kisebb érdeklődésre számot tartó játékokkal, pedig ezek között is akad szép számmal olyan, ami megérdemelné a figyelmet. A címben szereplő játék már csak azért is kiemelkedik a többi cím közül, mert nem hétköznapi alkotóelemekből gyurmázza (sic!) őket össze az indie fejlesztő, Anthony Flack. A hozzávalók tehát: side-scrolling shoot' em up stílus, (oldalnézetű játék, melyben mész előre, szemből jönnek hullámokban az ellenek, és mindenkit le kell lőni, aki csak mozog), egy nagy halom gyurma, stop motion technika, HD felbontás. Mindebből pedig a fejlesztő egy olyan fergeteges őrületet hoz létre nekünk, melynek 12 pályáján nem lesz más dolgunk, mint hétköznapi (vasvilla, dinamit, gépfegyver, sörétes puska) és kevésbé hétköznapi (disznó) fegyverekkel irtani és mészárolni az életünkre törőket. Az oldalra futó pályák sorát érdekes minijátékok törik meg: tojások kikapkodása idegeskedő tyúkok feneke alól, ufók elűzése lövegtorony segítségével, vagy épp megszeppent birkák kimenekítése egy elárasztott völgyből. Persze azoknak sem kell izgulni, akik ezt inkább a haverjukkal tennék meg (mármint a játékot, nem az elárasztott völgyből menekítést), hiszen a kooperatív módban a cimboránk Cletus bátyja, Emett szerepében segédkezhet szétrúgni pár idegen feneket. Ami igazán bámulatossá teszi a játékot, hogy a tisztán gyurmából készült világot olyan részletességben kapjuk meg, hogy még a készítők ujjlenyomata is kivehető lesz az egyes szereplőkön és tárgyakon.







Reméljük, hogy a CC láttán egy magyar zseninek sem jut eszébe játékot készíteni Sebaj Tóbiás kalandjaiból...

PAPÍR ALAPÚ VS ELEKTRONIKUS

Most, hogy a csapból is a világválság folyik, és egyre másra szűnnek meg az offline játékos lapok, ideje kicsit a zsurnaliszták istenének körmére néznünk, hogy megtudjuk, mi a jobb: interneten olvasgatni a Gurut, vagy az izgatottságtól remegő kézzel nyitni a nejlont minden negyedik hét csütörtökjén?

0 – 1

MOBILITÁS: Hacsak nincs az embernek soksok pénze (mármint havi két rugónál is több), hogy vegyen valami mobil kütyüt, meglehetősen körülményes bevezetni a netet a klotyóba, és viszonylag keveseknek adatik meg, hogy akkora helyiségben trónoljanak, ahol a tartály mellé elfér egy midi-torony.

1 – 0

MOBILITÁS: Állítólag kifejezetten káros, de tény, hogy a mellékhelyiségben töltött idő kevésbé produktív részét az emberek túlnyomó többsége olvasással tölti. Most kérdem én, nem jobb egy könnyű, papír alapú magazin (szigorúan olvasási céllal), mint a notebook, ami nehéz, no meg forró is?

MEGSZŰNIK AZ EGM MAGAZIN?

Az elmúlt években a hagyományos újságírás érdekes, változásokkal teli időszakot él át, és mint általában, a nagy változások itt sem mehetnek végbe áldozatok nélkül. Azonban néha olyan események is bekövetkeznek, amire nem sokan számítanak: most például úgy hírlik, hogy a 19 éve minden hónapban megjelenő amerikai rokonlap, az Electronic Gaming Monthly is megszünteti a papír alapú változatot, és a továbbiakban csak online ad hírt a játékvilág történéseiről. Ziff Davis lapigazgató a gyártási költségek emelkedésével és a hirdetések csökkenésével magyarázza a nagymúltú magazin életének új vonalát, és mint elmondta, a végső döntéssel megvárják az idei utolsó lapszám végleges eladási és megtérülési statisztikáit is. A helyzet az, hogy bár a tendencia sajnálatos, valamennyire érthető, hiszen a netes híradás pontosabb, szerkeszthetőbb, ráadásul jóval gyorsabb és naprakészebb lehet, mint offline társaik, sokan pedig a középutat választják: havonta megjelenő, digitálisan terjesztett, pdf-alapú, esetleg flashbe ágyazott tartalomként terjesztik a lapot. Ettől függetlenül a kiadók többsége inkább a cikkek típusainak jó elosztásával és a magazinosabb, olvasmányosabb tartalommal próbálja életben tartani kiadványának wc-n olvasással is kompatibilis változatát.

Emlékezetes címlapok és exkluzív tartalmak: furcsa lesz majd a játékújságok nemzetközi piaca a nagy öreg EGM nélkül

AKTUALITÁS: Ha igazán friss hírek kellenek, ha gyors, gyakran frissülő, de esetenként felületes tartalomra van szükséged, akkor a netes hírportálok világát neked találták ki. A haladás jó, és mi is imádjuk, hogy még nincs hivatalos bejelentés, mi máris képeket nézegetünk a programból.

1

TARTALOM: Igen, itt inkább a mennyiség a fontos, mint a minőség, de ez a stílus átka és áldása is egyben: rövid, csak a lényeget kiemelő írások, sok képpel, minimális dizájnnal, a webes technológia minden előnyét kihasználva, ráadásul az olvasóból egy kattintással író is válhat – éljen az interaktivitás!

2

AKTUALITÁS: Rendben, ismerjük el, a netes újságok sebességével és interaktivitásával nem versenyezhet egy olyan sajtóorgánum, amit megjelenése előtt másfél héttel adnak le a gazdái, és ez sokszor meg is látszik – előfordul, hogy mi csak egy héttel az után írunk valamiről, hogy kiderülne: ki se adják...

1

TARTALOM: Olvasmányosabb, jobban szerkesztett szövegvilág és dizájn. Bőven jut hely hosszabb elemzések és gondolatmenetek kifejtésére, az összefüggések tágabb értelmezésére. Sok szempontból nem versenyezhet az online írásokkal, de nem is az a célja: itt az a az kell, hogy az információéhséget szórakoztatva csillapítsuk

Bár már halljuk a vészharangokat, azért még nem kezdjük el ásni a saját sírunkat (no meg másét is csak tisztességes eszközökkel). Mind az offline, mind az online közegnek saját funkciója van, amitől nem félni kell, hanem megtanulni kihasználni az előnyeit, és kivédeni a hátrányokat. Nehéz meló ez, de senki sem mondta, hogy játékokat tesztelni leányálom és habostorta. (Na jó, néha az.)

2

TOP 10

ANGLIA 11.15 - 11.22

FOOTBALL MANAGER 2009
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Persze, hogy Angliában még a nagyi is megvette az új menedzser progit
PC GURU --.-- -- %

WOW: WRATH OF THE LICH KING
BLIZZARD . BLIZZARD
Van egy olyan érzésünk, hogy ez a játék még pár hónapig toplistán marad
PC GURU 09.01 97%

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
ACTIVISION . TREYARCH
Megérdemelt helyen szerepel, csak így tovább, Treyarch!
PC GURU 08.13 90%

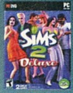
LEFT 4 DEAD
EA GAMES . VALVE SOUTH
Mi a fene? EA játék és nem folytatás? Itt valami hiba van...
PC GURU 09.01 90%

RED ALERT 3
EA GAMES . EA LA
A hagyományos RTS még hódít, főleg ha tele van jó csajokkal
PC GURU 08.13 86%

FALLOUT 3
BETHESDA . BETHESDA
Rengeteg kiegészítőt találhattok hozzá mostani DVD-mellékletünkön!
PC GURU 08.13 97%

SPORE
EA GAMES . MAXIS
Bár mi nem voltunk túlzottan elájulva tőle, azért még jól fogy
PC GURU 08.11 85%

TOMB RAIDER: UNDERWORLD
EIDOS . CRYSTAL DYNAMICS
A sorozat újra formába lendült az új résszel, várjuk a folytatást!
PC GURU 08.13 85%



THE SIMS 2: DOUBLE DELUXE
EA GAMES . MAXIS
Hiába a friss játékdömping, ezt a címet nem lehet kiirtani egykönnyen
PC GURU --.-- -- %

THE SIMS 2: APARTMENT LIFE
EA GAMES . MAXIS
Már csak a tizedik helyen! Még három év és eltűnik a listáról
PC GURU 08.10 79%

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

Fejlesztő > *Relic* ***Kiadó*** > *THQ* ***Megjelenés*** > *2009. első félév*

Egy évnyi hallgatás után ismét itt a közelmúlt legjobb RTS-e, ugyanis az Opposing Fronts után újabb kiegészítőt kap a Company of Heroes. Az új epizód érdekessége, mint ahogy a címből is kiderül: összefüggő kampányok helyett inkább olyan történeteket kapunk majd, melyek egyetlen összekötő szála (mármint a történelmi körülményeken túl) a hősies helytállás lesz. A fejlesztők elmondása szerint a három rövidebb történetben egy-egy alakulat sorsát követhetjük majd végig, így bontva meg a mostanában már hétköznapivá váló „hatalmas csaták” divatját. Az egységek menedzselése megmarad a kiegészítőben megszokott szinten, vagyis most sem az erőforrások megszerzésével bíbelődünk majd, viszont azzal, hogy nagy hadosztályok helyett egy-két szakasszal kell majd harcolnunk, teljesen újszerű élményt kapunk a játéktól. A kiegészítőben játéktechnikai újításként bevezetett „közvetlen tűz” (Direct Fire) rendszer segítségével a katonák pontosan oda és akkor lőnek, ahová és amikor mi mondjuk nekik, ezzel szinte TPS-sé változtatva a valós időben folyó stratégiát. Természetesen a nagyobb újítások mellett grafikai ráncfelvarrást, új egységeket és két új játszható frakciót is kapunk a jövőre megjelenő, önállóan is játszható kiegészítőben.

A kisebb csapatok irányítása nem jelenti azt, hogy nem kapunk frászt a német páncélosoktól

LORD BRITISH ÚJ UTAKON
BETELT A TABULA RASA

Richard Garriott, az Ultima és sok egyéb játék agya otthagyja a Tabula Rasát gondozó NCsoftot, hogy „új területek felé nyisson”. Az űrturistaként a közelmúltban debütáló nagyágyú a készülő játék weboldalán elhelyezett nyílt levelében pont az átmeneti asztronautaságra fogja a válást. „Sokan az olvasók közül nyilván arra kíváncsiak, hogy mit akarhatok, most, hogy beteljesült életem álma, az űrutazás. Nos, ez a felejthetetlen élmény olyan irányba mozdította el az érdeklődésemet, aminek kiaknázásához minden időmre és energiámra szükségem lesz, ezért kénytelen vagyok megválni az NCsoft csapatától.” A Tabula Rasa 2007 végén indult útjára az MMO-k rögös útján, és Garriott távozása nem az egyetlen rossz jel volt a játék háza táján: a közelmúltban egy dollárnál is kevesebbet, egész pontosan 96 centet kértek az Amazon.com-on az amúgy 10 dollár környékén árazott játékért. A hír írásának pillanatában ráadásul úgy tűnik, ez sem menthette meg a programot: 2009 február végével lelítják a TR világának otthont adó szervereket. Azonban aki szeretné kipróbálni a halálra ítélt játékot, még megteheti, ugyanis a kiadó február 10-től két hétig (vagyis az ítélet végrehajtásáig) ingyenessé teszi a részvételt. A játék elkaszálásának híre már csak azért is meglepő, mert nem is olyan régen pont gyökeres újításokról, például FPS nézet hozzáadásáról kaptunk információt – úgy tűnik, hogy a jobb sorsra érdemes MMO az újdonságok bevezetéséig sem bírta volna cérnával.

BÖNGÉSZŐ A JÁTÉKBAN: ROGUE

Fejlesztő > *GetGame*
Kiadó > *Genesis Interactive*

Biztos nem csak a szerkesztőség tagjai vannak bajban, mikor a hatalmas játék (ami nekünk ugye munka) közepette szükség lenne valamire a netről. Az eddigi megoldások vagy körülményesek (lásd Alt + Tab kombó), vagy drágák (ném mindenkinek van plusz egy gépe, pláne notebookja otthon), viszont most itt a világrengető újdonság a GetGame-től: a Rogue elnevezésű, teljes értékű, játékok felületére applikálható böngésző. A specifikáció szerint a program mindent tud, amire hirtelenjében szükségünk lehet: egyebek mellett teljes

Nem tudod, mit kezdj az indiánokkal? A Rogue segít! Lapozd fel a PGO-t, biztos akad segítség!

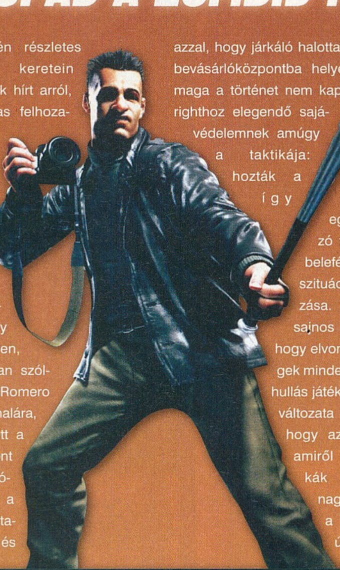
CSS, Javascript és Flash támogatás, kedvenc oldalak eltárolása, de említhetnénk a Google alapú beépített keresőt, vagy a külső teljes testreszabhatóságát is. Az alkalmazás ingyenesen letölthető a rogue.gotgame.com oldalról, és ugyanitt találhatjuk meg a használathoz szükséges gombkombinációkat is.

COLIN MCRAE: DIRT 2

Fejlesztő > *Codemasters* **Kiadó** > *Codemasters* **Megjelenés** > *2009.*

A címszereplő 2007. szeptemberében bekövetkezett halála után nem sokan gondoltuk, hogy a nevével fémjelzett sorozat folytatást kaphat, de a kiadó és a család megegyezését követő közös döntés után most mégis bejelentették: készül a széria új epizódja. Az első sajtóközlemények alapján a fő csapást a terepralí durvább változatai jelentik majd, sőt, a játékba valahogy visszacsempészik magát McRae-t is – hogy pontosan hogyan, csak később derül ki. Az egyjátékos mód továbbra is kiemelkedően sokszínű marad: a versenyek alatt a világ minden pontját bejárhatjuk, sőt, ha jó viszonyba kerülünk a többi versenyzővel, mint Travis Pastrana vagy Ken Block, még extra kihívásokat is elnyerhetünk. A készítők külön kiemelték, hogy már az előző eresztésben is bámulatosan teljesítő EGO motor az új epizódban ismét kilopja majd a szemünket (persze ehhez az is hozzátartozik, hogy valószínűleg a játékosok már most kezdhetik gyűjteni a pénzt a megfelelő hardverelemek cseréjére). Az alaposan átdolgozott multiplayer mellett (folyamatos online megmérettetések, közösségi funkciók) a GRID-ben debütáló flashback-rendszer is helyet kap a DiRT második részében. Gavin Raeborn, a játék producere elmondta, mindent elkövetnek, hogy az új rész méltó emléket állítson a nagyszerű pilótának, Colin McRae-nek.

NEM LOPÁS A ZOMBIS PLÁZA



Az év elején részletes bemutató keretein belül adtunk hírt arról, hogy az Xbox 360-as felhozatal leghangulatosabb akciójátéka, a Dead Rising PC-s portot kap. Sajnos annak ellenére, hogy a cikk megírásakor még úgy tűnt, nem okoz jogi kalamajkát, hogy a játék alaphelyzete (zombihordák egy maroknyi ember ellen, egy plázában) finoman szólva is hasonlít George Romero filmjére, a Holtak hajnalára, később mégis per lett a dologból. Most viszont lehet örülni, mert a bíróság kimondta, hogy a zombik fogalma úgy általában nem levédhető, és azzal, hogy járkáló halottakat egy bevásárlóközpontba helyezik át, maga a történet nem kap a copyrighthoz elegendő sajátos ízt. A védelemnek amúgy pont ez volt a taktikája: tonnaszámra hozták a zombis példákat, így bizonyítva, hogy ez egy olyan szerteágazó téma, amibe bőven belefér két hasonló alapszituáció dupla feldolgozása. A győzelem ténye sajnos még kevés ahhoz, hogy elvonuljanak a viharfellegek minden idők legvidámabb hullás játékának nem-konzolos változata fölül, de az biztos, hogy az a második rész, amiről még csak pletykák terjengenek, már nagyobb eséllyel indul a PC-s portok rögös útjának.

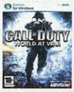
A JÁTÉKOSOK AGYÁT FIGYELNÉ A VALVE...

Nagyon érdekes ötlettel állt elő Gabe Newell, a mostanában a Left 4 Deadet befejező Valve egyik főembere. Egy írásában azon filozofált, vajon milyen eszközökkel tudnák hatékonyabban megmérni, mi tetszik a játékosoknak, és mi nem. „Jelenleg csak látod az embereket, de nem tudod, mi játszódik le bennük, így csak tippelhetünk, hogy mi fogta meg őket igazán. A jövőben ezen változtatni szeretnénk.” Az egyik módszer, hogy a tesztalanynak jelentkezők biológiai folyamatainak minden apró változását figyeljék majd játék közben. „Mostanában már elég fejlett az EEG-technológia ahhoz, hogy a test minden rezdülését figyelhessük vele.” Azon olvasóinknak, akik nem megszállott Dr House nézők: az elektro-enkefalográfia egy az agy elektromos aktivitását mérő vizsgálati módszer, mely során az érzékelőket a fejre, vagy kicsit durvább esetekben közvetlenül az agykéregre helyezik. Nem tudjuk, a Valve melyik megoldás mellett teszi le a voksát, de amilyen elszántnak most tűnnek, mi az utóbbi, keményebb verzión sem lepődnénk meg. A viccet félretéve: a Valve amúgy is nagy figyelmet fordít a közönség szondázására, elég, ha a Steam rendszerén látható, a klienst futtató PC-k hardverelemeit figyelő kutatásra gondolunk – valószínűleg ezt szeretnék valahogy továbbfejleszteni a cégnél. Ennek mi csak örülünk, bár így elsőre elég természetellenesnek tűnik, hogy játék közben drótok lógjanak ki az agyunkból.

TOP 10

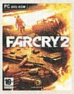
MAGYARORSZÁG 11.17 - 11.23

WOW: WRATH OF THE LICH KING
BSC . BLIZZARD
A hazai premierről készült videónkat keressétek korongunkon
PC GURU 09.01 **97%**



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
AN-TEC . TREYARCH
Tökéletes „töltelék”, amíg a következő rész meg nem érkezik
PC GURU 09.13 **90%**

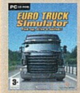
NEED FOR SPEED: UNDERCOVER
EA HUNGARY . EA GAMES
Hiába nem tartalmaz semmi újdonságot, attól még fogyogat
PC GURU 08.13 **75%**



FAR CRY 2
AN-TEC . UBISOFT MONTREAL
Rendkívül szép, de semmi extrát nem nyújtott számunkra
PC GURU 08.13 **86%**

FIFA 09
EA HUNGARY . EA SPORTS
Még mindig Magyarország legnépszerűbb focijátéka
PC GURU 08.11 **93%**

LEFT 4 DEAD
EA HUNGARY . TURTLE ROCK
Darths odáig volt érte, de ez még semmit nem jelent
PC GURU 09.01 **90%**

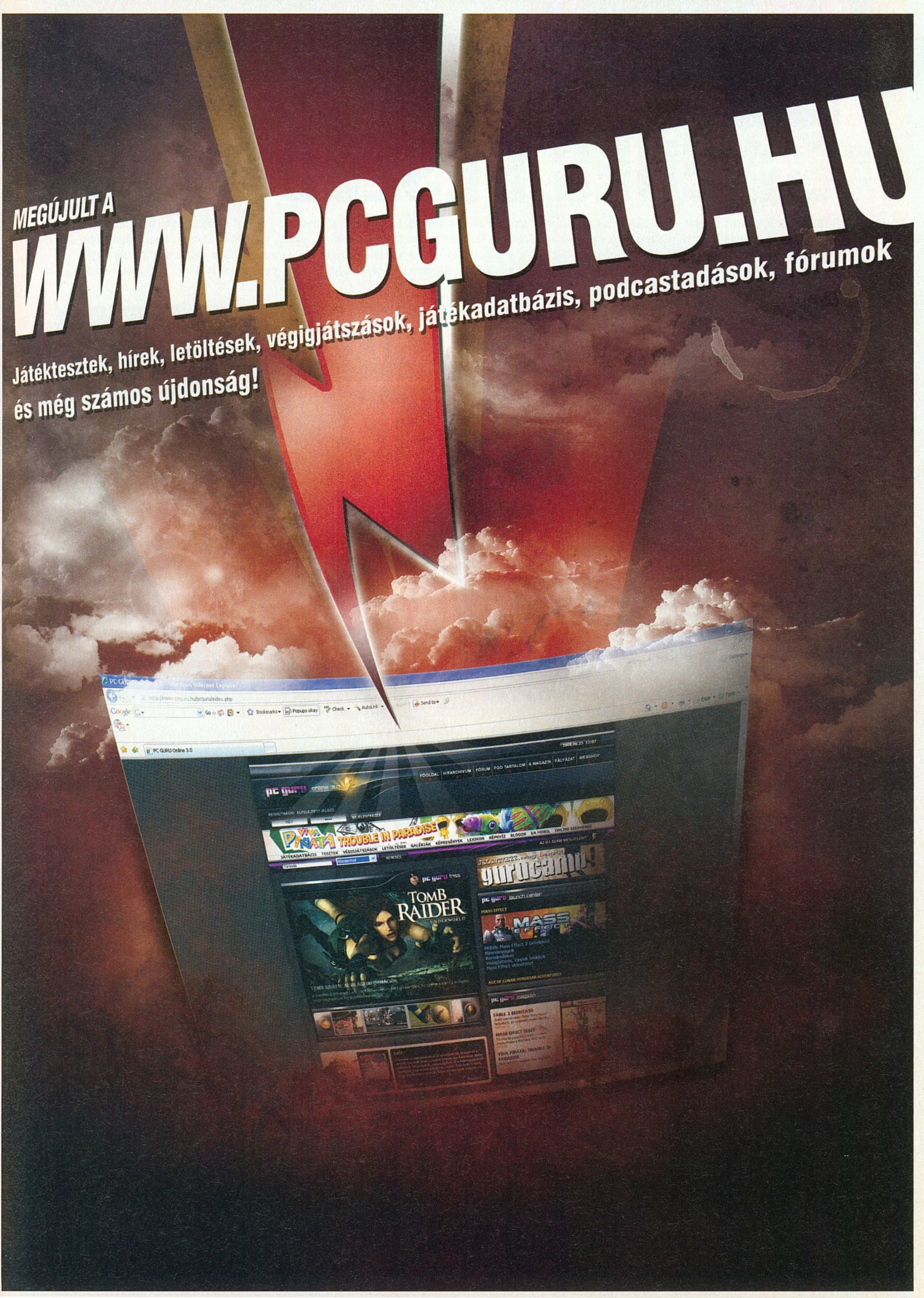


EURO TRUCK SIMULATOR
SEVEN M . SCS SOFTWARE
Valaki mondja már el nekünk, mi ez a játék, mert 3 szám óta toplistás
PC GURU --.-- **-- %**

THE SIMS 2: DOUBLE DELUXE
EA HUNGARY . MAXIS
A Sims kiszorításához csak 10 WoW szintű játék lenne elegendő
PC GURU --.-- **-- %**

RED ALERT 3
EA HUNGARY . EA GAMES
Bár alaposan visszaesett, még mindig Vörös riasztás van érvényben
PC GURU 08.11 **95%**

THE SIMS 2: APARTMENT LIFE
EA HUNGARY . MAXIS
Most már lakhatunk panelban és élhetünk párhuzamos életet
PC GURU 08.10 **79%**


MEGÚJULT A
WWW.PCGURU.HU
Játéktesztek, hírek, letöltések, végigjátszások, játékadatbázis, podcastadások, fórumok
és még számos újdonság!

Milyen volt a 2008-as év?

EGYENES BESZÉD

Az előző havi sikeres indítás után ebben a hónapban is mikrofonvégre kaptuk áldozatainkat, hogy az év végi értékelések jegyében ők is mondják el, mi mindenre emlékeznek vissza szívesen az idei esztendővel kapcsolatban, és mi az, amit a jövő évtől várnak. Mondanunk sem kell, rögtön lett nagy tanácstalanság, hogyan is kellene a gyufásdoboznyi helyre belenyomorgatni egy év minden tapasztalatát, de végül összeállt a végeredmény, így most ti is megtudhatjátok, minek örültek itthon azok, akiktől azt kapjuk, aminek mi örülünk. A kérdés tehát: Milyen volt 2008 és mit vársz 2009-től?

GÁSPÁR József

Community Manager

Electronic Arts Magyarország

2008-ban büszkén tekinthetünk mi, játékokat kedvelő tábor a szoftverválasztékra, amiből az EA is kivette a részét több mint 20 cím megjelentetésével. Élmény számomra, hogy színesebb lett a paletta olyan kreatív és innovatív játékokkal, mint a Dead Space, a Mirror's Edge vagy a Will Wright nevével fémjelzett Spore, és nem szabad elfeledkezni a Crysis: Warheadről sem. Az EA alapvetően szimulátorokkal kezdte, ehhez hűen a '09-es sportjátékaink is jó szériának bizonyultak. 2009-re bizonyára a gazdasági válság okozta recesszió valamilyen formában jelentkezik a globális szoftverpiacon is, de vannak nálam sokkal okosabb pénzügyi szakemberek, akik megoldással fognak szolgálni erre is. Az biztos, hogy változatos és kihívásokkal teli év elé nézünk, ahol rögtön az év első felében megjelenik a Sims 3, a népszerű életszimulátor legújabb tagja. 2008-at nézve a magyar játékpiac sokat fejlődött, 2009-ben reméljük folytatódik ez a tendencia, még több játékmegnyitó bulival, és még több, a közösségeknek szóló rendezvénnyel.

BERTA Gábor

Ügyvezető helyettes

AN-TEC

Egy új platform bevezetésénél mindig felmerül a kérdés: vajon az alkalmazások mikor fogják tudni kihasználni a vas adta lehetőséget? Jelentem, 2008-ban elértük a nextgen határait. Megszületett az első, pusztán hanggal irányítható játék, az End War, a csapatjátékok egy következő szintre léptek a BiA: Hell's Highway-nek köszönhetően, a FarCry 2 pedig szinte felfoghatatlan méretű területet és mozgásszabadságot kínál. Sőt, a legtöbb játék már magyarul jelenik meg, vagyis a kiadók is kezdik komolyan venni kis hazánkat. És a fejlődés nem állhat meg. Eddig sosem látott játékélményt biztosító MMO, az AION már a célegyenesben van, és közeledik az időszak, amikor a mai legkorszerűbb vadászgépek felszerelését megszégyenítő technológiával rendelkező repülőszázaddal csatázhatunk a HAWX-nak köszönhetően. Frankón itt a valóság, virtuálisan. És máris az újabb kérdések: ha végigjátsszuk ezeket a játékokat, vajon mennyire vagyunk attól, hogy ténylegesen átvegyük egy hús-vér katonai parancsnok szerepét az életben, vagy esetleg beugorjunk valamelyik vadászpilóta helyére a légierőnél?
Várjuk a választ, kedves 2009.

VÍGH Attila

Entertainment & Devices Marketing Manager

Microsoft Magyarország

Tavaly mindenki azt mondta, sosem látott karácsony áll előttünk (akkor jött a Halo 3, őszre ígérték a GTA IV-et, az eddigieknél is jobb lett a negyedik CoD, és berobbant a Guitar Hero III). Idén mégis sikerült rátenni egy lapáttal. A Gears of War 2 fantasztikus lett, a Fable II szintén, és a „meglepetés" sztárvendégek: Dead Space, Fallout 3, CoD 5 mind jobbak lettek, mint azt sokan gondolták volna. És akkor még nem is beszéltünk a partyjátékok térnyeréséről. Végre itt a Lips, a Guitar Hero: World Tour és a Rock Band 2 is. Most már semmi sem menti meg a szomszédot a szilveszteri „performanszomtól". Ha marad ez a tendencia, jövőre is nagyon jól fogunk szórakozni. Én az Xbox-szommal tuti, a szomszéd a füldugóval már nem olyan biztos...

SZEDER András

Marketing Manager

CD Projekt

A 2008-as volt gyakorlatilag a CD Projekt első teljes éve itthon. Számokban összefoglalva: 3 új játéksorozatot – Legjobb Választás, Topseller, Gyémánt Kiadás –, közel 80 PC-s és számtalan konzolos címet jelentettünk meg. Két hírességgel kezdtünk el együtt dolgozni, Talmával és Barbeeval, a MotoGP 08 és a Divatsuli kapcsán, és megszerveztük a valaha volt legnagyobb itthoni, játékhoz kapcsolódó éjféli nyitórendezvényt. Rengeteg munkánk van benne, de jó évet zártunk. 2009-ben a rengeteg új franchise mellett olyan legendák szültenek újjá, mint például a Street Fighter vagy a Resident Evil sorozat. A konzolháború tovább élesedik, a PC pedig továbbra is él és virul, mint játékplatform.
Minden játékosnak kellemes ünnepeket és játékélményekben gazdag 2009-et kívánok a teljes CD Projekt crew nevében! Jövőre is veletek leszünk és értetek dolgozunk!

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

ÚJDONSÁGOK, KIEMELT AKCIÓK!

NFS Undercover – Call of Duty: World at War – Wrath of the Lich King – GTA 4

Sacred 2 – FIFA 09 – Fallout 3 – Red Alert 3 – Tomb R. Underworld

Far Cry 2 – King's Bounty – Stalker Clear Sky – SPORE – LotRO: Mines of Moria – Pro Evo Soccer 2009

DoW: Soulstorm – Frontlines: Fuel of War – S.T.A.L.K.E.R. – Test Drive Unlimited – Assassin's Creed – HL 2 Orange Box

A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!
Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 5, 7, 8, 9, 15, 112, 173, 178, 233E, 239, Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss játék-információval, listával

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCSÓ

Internetes rendelésnél: -10% kedvezmény!

Magyarország bármelyik településére!
Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

!Gears of W.+UT3+Fear G. 7 990
13. század: Dicsőség vagy. 3 990
AC Nyaraló Gyilkosok HU 2 990
Age of Conan /online 11 990
Age of Conan Collector's 15 990
Age of Conan 60 card 7 990
Age of Empires 1+2 Gold 1 990
Age of Empires 3 HU 1 990
Age of Mythology Gold 1 990
Alarm of Cobra 11 2 990
Anno 1701 HU 2 990
Anno 1701Sárkány átka H. 3 990
Assassin's Creed 4 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam 3 990
Battlefield 2 +Special Forc. 3 990
Battlefield 2 Complete 11 990
Battlefield 2142 3 990
Battlefield 2142 Nothern S. 3 990
BS Berlin felé az út HU 990
Beowulf HU 1 990
Bionic Commando Rearm. 3 990
Black & White 2 3 990
Blacksite: Area 51 HU 3 990
Blazing Angels:Squadron 1 990
Blitzkrieg Anthology 1 990
Boiling Point HU 990
Brothers in Arms HU 1 990
 Earned in Blood 1 990
 Hell's Highway 6 990
 Hell's Highway HU(dec.)* 6 990
Bully Scholarship Edition 7 990
Bus Driver HU 1 990
Caesar 4 HU 1 990
Call of Duty Deluxe 3 990
Call of Duty 4 9 990
Call of Duty 4 GOTY* 12 990
Call of Duty.World at War 11 990
Call of Juarez 1 990
Céh 2 (Guild 2) HU 2 990
Chronicles of Narnia 890
Civilization 3 Complete 1 990
Civilization 4 2 990
Club 990
Code of Honor 2 HU 2 990
Codename Panzers P.1 H 990
Codename Panzers P.2 H 990
Colin McRae Rally 2005 H. 1 990
Colin McRae DiRT, HU 3 990
Combat Mission: Shock F. 4 990
Command & Conquer
 First Decade csomag 7 490
 Generals Deluxe 3 990
 Tiberium Wars HU 3 990
 T. Wars Kane's Wrath H. 7 490
 Red Alert 3 HU 11 990
 Red Alert 3 Premier Ed. 12 990
Company of Heroes 1 990
Company of H. :Opposing. 6 990
Conflict Global Storm 1 990
Conflict Denied Ops 3 990
Cossacks 2 Gold 2 990
Counter-Strike Anthology 3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crysis HUN 11 990
Crysis Warhead HU 7 490
Crysis+Warh, dec 1-31 12 990
Dark Messiah of M&M, H. 2 990
Dead Space HU 11 990
Devil May Cry 4 7 990
Diablo 2+Lord of Destruct. 3 990
Dino Crisis 2 890
Disciples 2 Gold 1 990
Disney klasszikusokból,/db 1 990
Disney régebbiek,/db 890
Divatsuli HU 5 990
Doom 3 3 990
Driver Parallel Lines 2 990
Empire Earth 2 Gold HU 1 990
Empire Earth 3 HU 3 990
Enemy Territory: Quake W. 3 990
Euro Truck Simulator HU 4 990
Europa Universalis 3 HU 3 990
Fable HU 1 990
Fall: Last Days of Gaia HU 990
Fallout 3 (angol) 9 990
Fallout 3 HU (december)* 9 990
Far Cry 2 HU 6 990
FEAR + Extraction Point 3 990
FEAR Perseus Mandate H 3 990
FIFA 07 HU 3 990
FIFA 08 HU 6 990
FIFA 09 HU 11 990
FIFA Manager 09 11 990
Flatout 2 1 990
Flatout Ultimate CarnageH 5 990
Flight Simulator 2004 4 990
Flight Simulator X Gold 11 990
Football Manager 2009 9 990
Frontlines: Fuel of War 2 990
Gears of War HU 4 990
Ghost Recon Adv. W. 2 1 990
Godfather 3 990
Gothic 2 Gold 1 990
Gothic 3 HU 2 990
Gothic 3: Forsaken Gods* 3 990
Grand Theft Auto 3 2 790
GTA Vice City 2 790

GTA San Andreas 3 990
GTA 4 11 990
GTR (FIA GT R.) HU 1 990
GTR 2 2 990
Guild Wars Complete 9 990
Gyűrűk Ura: Király visszat. 3 990
 Harc Középföldéért 2. 3 990
Haegemonia Gold HU 890
Half-Life 2 3 990
HL 2 Episode One 1 990
HL 2 Episode Two + One 3 990
HL 2 Portal 3 990
HL 2 Team Fortress 2 3 990
HL 2 Orange Box 6 990
 Hl2, Ep.One, Two, Portal, TF2
Halo 3 990
Harry Potter 1-4, /db 3 990
 HP 5 Főnix rendje HU 3 990
Heroes of Might and Magic:
 Heroes 3 alap+két kieg. 1 990
 Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
 Heroes 5 HU 4 990
 H. 5 Végzet Pörölye HU 4 990
 H. 5 alap+Végzet P. HU 6 990
 H.5 Kelet törzsei HU 6 990
High School Musical 3 5 990
Hitman 2: Silent Assassin 1 990
Hitman 3: Contracts 1 990
Hitman 4: Blood Money 1 990
Hitman Triple Pack: 2+3+4 3 990
Hospital Tycoon HU 1 990
Hour of Victory 1 990
Icewind Dale Saga (1+2) 1 990
Imperium Romanum HU 3 990
Jack Keane HU 1 990
Jade Empire Spec.Ed. HU 1 990
James Bond: Quantum of S* Jön
Just Cause 1 990
Kane & Lynch 3 990

Karib tenger kalózai 3 1 990
King's Bounty HU 4 990
L'ecsó (Ratatouille) 1 990
Left 4 Dead 11 990
Legenda: Isten keze HU 4 990
Legendary HU (dec)* 7 990
Lego játékok, EVM, /db 890
 Lego Batman 7 990
 Lego Batman HU 7 990
 Lego Indiana Jones 9 990
Lineage 2 (Gracia) /online 4 990
Littlest Pet Shop HU 6 990
Lock On 1 990
Loki 2 990
Lord of the Rings Online:
 LotRO + Mines of Moria* 9 990
 LotRO + Mines díszdob* 16 990
 Mines of Moria* 7 990
 60 napos gamecard 7 990
Lost HU 3 990
Lost Planet Extreme C.* 4 990
Madagascar 1 990
Mass Effect HU 7 990
Medal of Honor Warchest 3 990
Medal of Honor Pacific A 3 990
Medal of H. Airborne HU 3 990
Mercenaries 2 11 990
MotoGP 08 HU 7 990
Mount and Blade HU 5 990
Movies 3 990
MySims HU 9 990
NBA 08 7 490
Need for Speed Under. 2 3 990
NFS Most Wanted 3 990
NFS Carbon HU 3 990
NFS ProStreet HU 6 990
NFS Undercover HU 11 990
Neverwinter Nights 1 pakk 2 990
NHL 09 11 990

Operation Flashpoint Gold 1 990
Overlord HU 3 990
Overspeed HU 1 990
Painkiller 1 990
Painkiller 2 Overdose 2 990
Penumbra:Black Plague H. 3 990
Pokoli Szomszédok HU 990
Pokoli Szomszédok 2 HU 1 990
Pokoli Szomszédok 3 HU 4 990
Pokoli Szomszédok 4 HU 4 990
Port Royale 2 HU 1 990
Prince of Persia 1+2+3 1 990
Prince of Persia új (dec)* 6 990
Pro Evolution Soccer '09 9 990
Pure 7 990
Quake 4 3 990
Race 2 990
Race 07 HU 3 990
Race 07 kieg: GTR Evolut. 3 990
Race 07+GTR Evolution 7 990
RaceDriver Grid 7 990
Rail Simulator 3 990
Rainbow Six Vegas 2 7 990
Rayman Raving Rabbids H 1 990
Red Orchestra: Ostfront... 1 990
Resident Evil 3 890
Resident Evil 4 1 990
Richard Burns Rally 990
Rise of Nations Gold 2 990
Rise of N.Rise of Legends 1 990
Rollercoaster Tyc. 3 Gold 1 990
Runaway HU 890
Runaway 2 HU 1 990
Rush for Berlin HU 990
Rush for Berlin Gold HU 3 990
Sacred Gold 1 990
Sacred 2 HU 9 990
Sacred 2 Collector(angol) 14 990
SBK 2008 HU 4 990

Scarface 1 990
Screamer 4x4 HU 990
Secret Files Tunguska 1 990
Sega Rally (Revo) 3 990
Settlers 2 10th Anniversary 1 990
Settlers 5 HU 1 990
Settlers 6 HU 4 990
Shadowgrounds HU 2 990
Shadowgrounds Survivor 2 990
Sherlock Holmes Awaken 1 990
Sherlock vs Arsene Lupin 2 990
Silent Hunter 4 HU 1 990
Sim City 4 Deluxe 3 990
Sim City Társadalmak HU 3 990
Sims + Livin' It Up 3 990
Sims Kiegészítő Pack 1 3 990
Sims Kiegészítő Pack 2 3 990
Sims 2 HU 8 990
 alap+Éjszakák+Bulis c. 9 990
 Kiegészítők, /db 7 490
 Cuccok, /db 2 990
Soldiers: Heroes of WW II 1 990
Space Siege 9 990
Spellforce Platinum 1 990
Spellforce 2 Heroes Ed. 3 990
Spellforce Universe 5 990
SpiderM:Web of Shadows* Jön
Spiderwick Krónikák HU 1 990
Splinter Cell Trilogy 1 990
Splinter Cell Double Agent 1 990
Spore HU 11 990
Spore: Édes+rémes elem 3 990
STALKER 1 990
STALKER Clear Sky HU 7 990
 Collector's HU 12 990
Star Wars classics, /-tól 3 490
Starcraft + Brood War 1 990
Starship Troopers 1 990
Stranglehold HU 3 990

Stronghold Legends 4 990
Suffering+Ties that Bind H. 3 990
SWAT 4 Gold HU 1 990
Test Drive Unlimited 1 990
Timeshift HU 3 990
Titan Quest 1 990
Titan Quest kieg: Immortal 3 990
TOCA Race Driver 3 HU 1 990
Tomb Raider Legend 1 990
 Anniversary 1 990
 Underworld HU (dec.)* 7 990
Tony Hawk's American W. 1 990
Trackmania United HU 1 990
Trackmania United Forever 4 990
Train Simulator 1 990
Turning Point: Fall of Lib H 3 990
Turok 5 990
Universe at War 4 990
Unreal Tournament 3 HU 4 990
Wall-E 5 990
War Leaders HU 7 990
Warcraft 3 + Frozen Thr. 3 990
WH Mark of Chaos HU 2 990
 Mark of Ch: Battle March* 3 990
 Warhammer Online 11 990
 Warhammer O. card 6 990
WH40K Dawn of War goty 1 990
 Dawn of War Soulstorm 2 990
Witcher Bővített (dec)* 7 990
World in Conflict HU 3 990
World of Warcraft /online 2 990
 Burning Crusade 2 990
 BattleChest (alap+BC) 6 990
 Wrath of the Lich King 9 990
 Lich King collector's 21 990
 60 napos Gamecard 6 990
Worms 4: Mayhem HU 1 990
Xpand Rally Xtreme 2 990
Zoo Tycoon 2 HU 1 990

Áraink forintban értendők és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.12.11.-12.31., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

Már a tavalyi év is rettentően erős volt játékfronton, és bármennyire is igyekeznek egyesek azt szajkózni, hogy a PC-s játékiparnak leáldozott, az idei esztendővel is egy eszméletlenül színvonalas programokat felvonultató időszakot zárunk. Szinte minden fronton sikerült a fejlesztőknek maradandót alkotni, és ahogy korábban, most is komoly verseny zajlott az egyes játékok között a „legjobb" cimkék eléréséért. Összeállításunk természetesen a szerkesztőség véleményét tükrözi, s ez nem feltétlenül egyezik majd meg az összes olvasónk ízlésével. Ha nagyon nem találtuk el az általad felállított listát, akkor írd meg nekünk a te legjobbjaidat a pcguru@pcguru.hu címre. Összeállításunkban minden fontosabb helyezettnél feltüntettük azt a Guru lapszámot, ahol elolvashatjátok a részletes tesztet, illetve mellékeltük a jelenlegi bolti árát is, hogy tudjátok, belefér-e még az adott program a karácsonyi keretbe. Jó böngészést és jó szórakozást az év legjobbjaihoz!

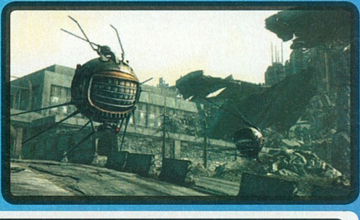
BEST OF 2008

AZ ÉV JÁTÉKA
FALLOUT 3

Fejlesztő *› Bethesda* ***Kiadó*** *› Bethesda* ***Ár*** *› 9 990 Ft*
PC Guru értékelés *› 97%* ***Teszt-Lapszám*** *› 2008/13*

Rendkívül besűrűsödött az idei év vége, és nem győztünk mazsolázni a jobbnál-jobb megjelenések között. Sokáig gondolkodtunk, vitatkoztunk, hogy vajon ki érdemli meg az Év játéka címet, ám a finisben végül az érvek győztek, és a Fallout széria Bethesda által prezentált harmadik része lett a befutó.

Az eredmény lényegében magáért beszél: a posztapokaliptikus jövőbe kalauzoló szerepjáték tökéletes folytatása elődeinek, megmaradt benne minden fontos elem, és az új fejlesztők képesek voltak tovább nemesíteni a Fallout egyébként is remek receptjét. Hatalmas, lélegzetelállítóan lepusztult környezet, több, mint száz nevesített és felfedezhető helyszín, változatos küldetések, többféleképpen megoldható feladatok és szinte korlátlan szabadság a meglehetősen pesszimista és a széria világához nagyszerűen passzoló fő történet mellett. A remek RPG-elemek mellett a Fallout 3 akciójátéknak sem utolsó, rengeteg fegyver, ellenfél és jól kidolgozott harcrendszer várja a küzdelmekre éhes játékosokat, szinte bárki megtalálhatja a számításait ebben a programban. Ráadásul decembertől mindenki magyar változatban veheti a kezébe az év játékát, így már tényleg minden akadály elhárult a kalandvágyó felfedezők elől: vár az atomháború sújtotta amerika lepusztult fővárosa!



TOP5 SHOEBARON

FALLOUT 3
Azt hittem az Oblivion után engem semmi nem szögez a gép elé órákra. Aztán megjött a Fallout. Na igen, a Bethesda tud valamit...

DEAD SPACE
Utálom a horrort, de a Dead Space-t nem lehet nem szeretni. Szerencsére nincs 5.1-es hangfalrendszerem.

MASS EFFECT
El sem hittem, hogy egy bevezető lehet ennyire profi és hangulatos. Aztán az első csata kicsit lehűtött. De kihagyhatatlan!

ASSASSIN'S CREED
Sasák lehurrogták, hogy unalmas. De az első fél óra teljesen lenyűgözött. Tökéletes hangulat és látvány. Utána tényleg unalmas...

GEARS OF WAR 2
Bocs, tudom, hogy csak konzolos. De nekem ez az év játéka. 10/10. Öt perc után fogtam volna a fegyvert és azonnal beállok katonának...

TOVÁBBI ESÉLYESEK AZ ÉV JÁTÉKA CÍMRE

Természetesen a Fallout 3 mellett azért volt még pár olyan cím, amit a szerkesztőségből többen is jelöltek, és ebben a szoros versenyben csak elenyésző apróságok döntöttek – vagy épp az, hogy a Fallout 3-ban a másik három esélyes minden fontosabb eleme megtalálható.

DEAD SPACE
Szinte a semmiből érkezett, és hatalmas meglepetést szerzett mindenkinek az év legjobb horror-TPS-e, mely lapunkban az év egyik leghangulatosabb cikkét is kiérdemelte. A játék legalább olyan ötletesen alkalmazz az ijesztegetés vértől cuppogó elemeit, mint a súlytalanságot vagy a síri csendet – ha még nem próbáltad, itt az ideje!

GTA IV
A jelenleg elérhető legsikeresebb játék, mely mostantól fogva SI mértékegység a játékok eladási listáján. Hangulatos történet, a játékost teljes mértékben beszippantó világ, remek multiplayer – ráadásul a PC-s változatot példaként állíthatnánk a portolással foglalkozók elé.

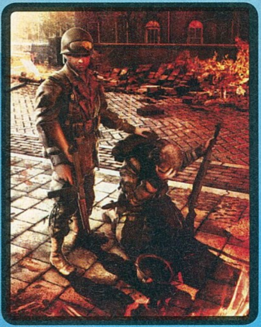
MASS EFFECT
A szerepjáték, amiért szintén érdemes volt kérlelni a PC-s isteneket. A Mass Effect nevéhez fűződik a párbeszédrendszer megreformálása, de emelett aprólékosan kidolgozott bolygói és a finoman cizellált szerepjáték-elemek is említést érdemelnek, ráadásul mindezt remek magyar fordítással kaptuk.

AZ ÉV LEGJOBB STÍLUSA: PRINCE OF PERSIA

Habár a stílus (a látványvilág egyedisége) nem visz el a hátán egy programot sem, azért érdemes megemlékezni azokról a játékokról, amelyek tényleg egyedi képi világgal ajándékozták meg a játékosokat. Ezen a fronton nem volt olyan nagy harc idén, hiszen bár voltak jó játékok, a többitől markánsan eltérő, egyedi látványvilággal dolgozó program nem sok akadt. Persze ez nem azt jelenti, hogy nem voltak, hiszen az American McGee's Grimm bár nem volt valami nagy mű, azért a kinézete nem volt mindennapi, és ugyanez elmondható a World of Goo című programról is. Ám a befutó mégis egy igazi nagyágyú lett, méghozzá a Prince of Persia, amely a keleti mangákat idéző megjelenésével már az első ingame mozdulatoknál levett minket a lábunkról. Éppen ezért neki ítéljük az idei év legjobb stílusáért járó díjat, ám a játéknak nem kell beérnie ennyivel, hiszen egy másik kategóriában is sikerült kivívnia az első helyet. Majdnem befutott az év játékának is, de végül a Fallout 3-al nem vette fel a versenyt.

A LEGJOBB FPS
BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Fejlesztő › *Gearbox* ***Kiadó*** › *Ubisoft* ***Ár*** › *6 990 Ft* ***PC Guru értékelés*** › *90%* ***Teszt-Lapszám*** › *2008/11*



Ha végigtekintünk az idei FPS palettán, azt látjuk, hogy a korábban indított címek viszik a prímet: érkezett egy majdnem folytatás a Crysis-hoz, befutott a Far Cry 2, egy hónapja teszteltük az új Call of Duty-t és a Brothers in Arms harmadik része, a Hell's Highway is az idei felhozatalt bővítette. Voltak ugyan első részes jelentkezők is, de a Frontlines: Fuel of War végül mégsem tudott az első helyre kerülni. A választás ezen a területen sem volt könnyű, hiszen mindegyik programról elmondható, hogy igen pompás grafikával és élvezetes játékmenettel csábította a háborúra és lövöldözésre vágyó játékosok hadait.

A küzdelemben végül a BiA kerekedett felül, mégpedig azért, mert az összhatást itt éreztük a legteljesebbnek, és komoly tényező volt a végítéletnél, hogy nem egy sima lövöldözős program köszönt ránk a Hell's Highway bitjeit feltelepítve, hanem egy komoly stratégiát és odafigyelést igénylő alkotás, ahol nem elég, ha villámsebességgel nyomkodjuk a tüzelés gombot. Figyelni kell a fedezékekre, keresni kell a legjobb rajtaütési pontokat, és még a társainkat is kommandíroznunk kell, sőt, egy idő után felelősséget is érzünk irántuk. Az élmény tehát 100%-os, és mindezt gyönyörű látvány kísérj, a kissé nyomasztó, háborús atmoszféráról nem is beszélve. Jófajta összecsengés, hogy a Fallout 3-hoz hasonlóan a BIA is elérhető magyar nyelven, ezzel is emelve egy kicsit a program értékét a hazai vásárlók szemében

A LEGJOBB RPG
MASS EFFECT

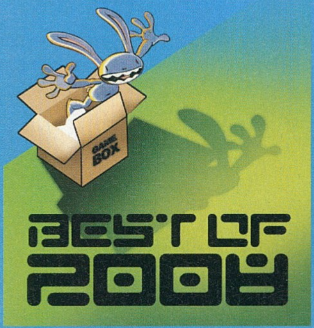
Fejlesztő › *Bioware*
Kiadó › *CD Projekt* ***Ár*** › *7 990 Ft*
PC Guru értékelés › *90%*
Teszt-Lapszám › *2008/07*

Az idei év nem bombázott minket szerepjátékokkal, de az a kevés, ami érkezett, bizony elég jóra sikeredett. Már az Év játékának választott Fallout 3 sem kutya, de a kategória abszolút győztese természetesen az a program, amely az RPG-mágus Bioware kezei alól került ki. Nem tévedés, a Mass Effect a legjobb ebben a szegmensben, hiszen a messzi jövőben játszódó szerepjáték felülmúlta összes vetélytársát. Az utolsó kockáig kidolgozott világ, rengeteg küldetés, egy bejárható galaxis, eszméletlenül jól sikerült dialógusok és olyan látvány, melynek láttán minden játékos megnyalja mind a tíz ujját. Legyen szó akár a szereplők mimikájáról vagy a helyszínek kidolgozásáról, a Mass Effectnek alig akad párja a jelenlegi PC-s felhozatalban. Ám itt valójában egyáltalán nem a külcsínről szól a dolog, a Legjobb RPG cím egyértelműen a mélység és precíz megvalósítás miatt jár a programnak. Az élményt csak fokozza, hogy a Mass Effect is teljes szöveges lokalizációval érkezett meg a boltok polcaira, kiváló minőségben, és talán nem bűn, ha megemlítjük, hogy ebben nagy szerepet játszott rangidős kollegánk,]{redenc, aki aktívan részt vett a fordítás elkészítésében.

A LEGJOBB TPS
DEAD SPACE

Fejlesztő › *EA Redwood* ***Kiadó*** › *Electronic Arts* ***Ár*** › *11 900 Ft*
PC Guru értékelés › *95%* ***Teszt-Lapszám*** › *2008/11*

A legjobb Third Person Shooter cím kiosztásánál tökéletes egyetértésben forrott össze a szerkesztőség, hiszen egyöntetűen a Dead Space-t választottuk, mikor szavazásra került sor. Az Assassin's Creed az év elején nagy csalódást okozott, néhány pillanatra felmerült esélyesként az új Tomb Raider, az Underworld is, de aztán felsorakoztattuk a Dead Space erényeit, és nem volt kétség a nyertest illetően. Egyrészt, ha lenne legjobb horror díjunk, azt is az EA programja kapná (bár vetélytárs ezen a téren szinte egyáltalán nem akadt), hiszen régen rettegtünk ilyen jókat a monitor előtt, és a dermesztő hangulaton felül még ott van a hihetetlenül jól megoldott látvány, a zseniális menürendszer, a HUD teljes hiánya, a pályatervezés, a különleges fegyverek és főellenfelek – a Redwood Shores programjában gyakorlatilag szinte minden átlagon felülire sikeredett. A Dead Space még az Év játéka címért is ringbe szállt, s bár azt nem nyerte el, a kategória királyaként sem kell szégyenkeznie. Már csak azért sem, mert nem ez az egyetlen cím, amit kiosztottunk neki, érdemes végigkutatni a listánkat a másik előkelő helyezésért is.



LEGJOBB AKCIÓJÁTÉK

GTA IV

Fejlesztő › Rockstar North **Kiadó** › Take-Two
Ár › 11 990 Ft **PC Guru értékelés** › 97%
Teszt-Lapszám › 2009/01

A GTA IV a konzolos megjelenés pillanatában lenyűgözött minket, de mikor már egy kissé tiszta fejjel alkalmunk volt letesztelni a PC-s verziót, akkor látszott, hogy bár rendkívüli programmal van dolgunk, az Év játéka cím túlzás lenne a számára, hiszen csak egy újabb, tökéletesített Grand Theft Auto-t kaptunk – minden nagyobb, szebb és jobb, de meg kell jegyeznünk, hogy a Rockstar nem erőltette meg annyira magát az újításokat illetően. Ami igazán fáj a programmal kapcsolatban az a linealitás és a döntéseinkre vonatkozó szabadság hiánya. Ettől persze nem lesz rossz a Grand Theft Auto negyedik felvonása, sőt, a hosszú és változatos játékmenet egyértelműen az év akciójátékává emeli a programot. Rengeteg lehetőség, rengeteg módozat, egy gyönyörű és hatalmas város, érdekes történet és karizmatikus főszereplő, hogy a kiváló multiplayert ne is említsük. Olyan összetétel ez, amit mindenképpen érdemes kipróbálni, hiszen hosszú hetekre képes lesz lekötni a játékosokat. A játék egyébként még éppen hogy belefért az idei felhozatalba, december elején válik elérhetővé a PC-sek számára. Mindenre kiterjedő tesztünket a 38. oldalon olvashatod.

Bár első blikkre simán vert mindenkit, azért kiderült, hogy a nagy csinnadratta még nem minden...

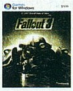
LEGJOBB MULTIPLAYER

LEFT 4 DEAD

Fejlesztő › Valve **Kiadó** › Electronic Arts **Ár** › 11 990 Ft
PC Guru értékelés › 90% **Teszt-Lapszám** › 2009/01

A multiplayer manapság egy játék legfontosabb része (éppen ezért furcsa, mikor a fejlesztők kihagyják ezt az opciót a programjukból), néha sokkal inkább számottevő, mint maga a single player kampány. Tavaly nem volt kétség a Team Fortress 2 győzelmét illetően, s idén sincs ez másképp, hiszen kevéske tanakodás után a Valve zombis mókája került a kategória élére. Az ok teljesen egyszerű: bár van egy leheletnyi egyjátékos rész, a Left 4 Dead gyakorlatilag a Counter Strike szellemi öröksége, jókora adag újdonsággal turbózva a régi koncepciót. Ezúttal zombik mennek egy maroknyi túlélő ellen, és természetesen mindkét oldalon beszálhatunk a küzdelembe. A zseniális alapokat filmes elemek színesítik és a játék folyamán ténylegesen egy zombimoziban érezhetjük magunkat: mészárlás, félelem, menekülés, egy halom fegyver és hatalmas adag adrenalin mindenkinek. Az idei év legnagyobb multiplayer slágere, ne hagyd ki te sem, próbáld ki magad az élőhalottak szerepében is! Tesztünket jelen magazin 70. oldalán találod.

TOP5 BATE



FALLOUT 3

Mit is mondhatnánk. Bate mindig is hatalmas Fallout fan volt és a Bethesda valóra váltotta az álmait. A megjelenés óta sugárzik a srác.

DEAD SPACE

Mikor először próbálta ki a játékot, Bate mindenkit felhívott az éjszaka közepén, hogy fél, valaki mentse meg, mert kaparásznak a fal mögött.

PRINCE OF PERSIA

Még szerencse, hogy Budapesten messze vannak egymástól a lámpaoszlopok, különben Bate azokon ugrálva jött volna dolgozni...

SPIDER-MAN: WOS

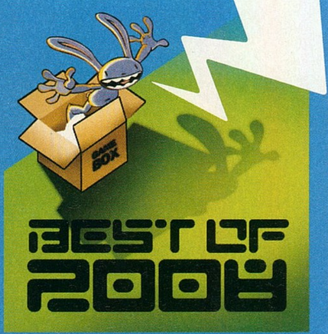
Hihetetlen, de igaz. Nem csak Bate fertőződött meg, de még Darths is folyamatosan a hálószövővel akar játszani...

ASSASSIN'S CREED

Habár az év csalódása és ismerjük minden hibáját, Bate második olyan játéka amivel a legtöbb időt töltötte az idén.

AZ ÉV MAGYARÍTÁSA: DEAD SPACE

Idén már nem csak a CD Projekt és az Electronic Arts igyekszik minden programját minimum magyar felirattal ellátni, hanem a kisebb kiadók is törekednek minél több programot teljesen magyarítva piacra dobni. Ennek a folyamatnak köszönhetően már sok Ubisoft cím és még a Fallout 3 is elérhető magyar felirattal. A választék tehát bőséges, így nem kis dilemmát okozott, hogy eldöntsük, kinek ítéljük ezt a nemes címet. Sokáig a Spore vezette a listát, felmerült a Crysis a zseniális szinkron miatt, de végül a Dead Space lett a nyertes, hiszen minden szegletet a legjobb minőség jellemez, legyen szó akár a szövegekről, akár a menükről vagy a feliratok játékon belüli elhelyezéséről. Szinte tökéletes munka, reméljük, hogy a jövőben csupa ilyen megoldással találkozunk majd.



LEGJOBB VERSENYJÁTÉK
GRID

Fejlesztő ⪢ *Codematers* ***Kiadó*** ⪢ *Codemasters* ***Ár*** ⪢ *7 990 Ft*
PC Guru értékelés ⪢ *92%* ***Teszt-Lapszám*** ⪢ *2008/08*

Akárcsak a stratégiák esetében, úgy az autós játékok terén sem villantott akkorát a 2008-as év, hiszen a legfrissebb címnek számító Need for Speed: Undercover egyáltalán nem érdemli meg a legjobb játéknak járó titulust (sajnos ez már évek óta igaz a szériára), és nem tudta a korábban megjelent Gridet letaszítani a trónról. Ugyanígy a Flatout: Ultimate Carnage is inkább szórakoztató rombolás volt mint igazi autóverseny, valamint a szimulátorairól híres SimBin is csak egy kiegészítővel jelentkezett 2008-ban.

Tavaly a Dirt, idén a Grid futott be az első helyen. Rengeteg autó, rengeteg verseny, szórakozás a szimulátor-megszállottaknak és az arcade mókák rajongóinak egyaránt. A látvány egész egyszerűen káprázatos, autós fronton a legszebb az idei évben. Az összetett felépítés, a rengeteg opció és a hosszan tartó kihívás egyértelműen az év legjobbjává avatják ezt a remek programot.

Az elsőre furcsa irányítás és a visszajátszás-funkció egyedülállóvá tették idén a Gridet – az más kérdés, hogy szinte konkurencia nélkül nyert

LEGJOBB STRATÉGIA
KING'S BOUNTY: THE LEGEND

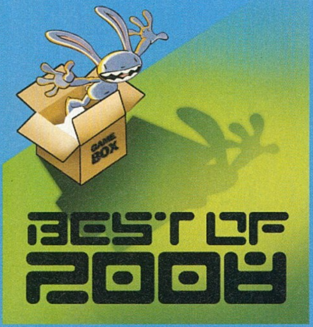
Fejlesztő ⪢ *Katauri* ***Kiadó*** ⪢ *Atari / IC* ***Ár*** ⪢ *5 990 Ft* ***PC Guru értékelés*** ⪢ *95%* ***Teszt-Lapszám*** ⪢ *2008/12*

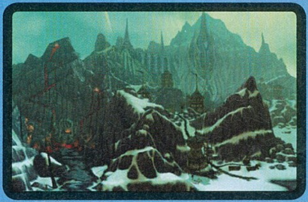
Lenge öltözetű lányok, illetve a körökre osztott és valós idejű csaták helyes kombinációja kellett idén a győzelemhez

Ha a 2008-as évet stratégia szempontból nézzük, nem túl fényes a felhozatal. Bár akadt próbálkozó bőven, igen kiemelkedő alkotás nem született. Nem olyan régen írtunk a Red Alert 3-ról, de itt gyakorlatilag csak korrekt iparosmunkáról beszélhetünk, mindenképpen meg kell említenünk a Spórát, ami többféle válfajjal szórakoztatott, s bár tényleg úttörő programról van szó, a legjobb stratégia címet mégsem érdemelhette ki. A finisbe végül a Sins of a Solar Empire és a King's Bounty került. Az előbbi ugye egy rendkívül addiktív és jól felépített űrstratégia, még a második egy olyan körökre osztott remekmű, amely a Heroes of Might and Magic sorozat alapjának tekinthető King's Bounty címet hozta vissza a köztudatba. A nyertes végül a KB: The Legend lett, hiszen gyönyörű látványával és a mostanában teljesen kihalófélben lévő körökre osztott rendszerével teljesen elvarázsolt minket. Mindemellett meg kell még emlékeznünk a rendkívül baráti árról, és arról az el nem hanyagolható tényről, hogy decembertől ez a program is teljesen magyarítva várja a játékosokat.

LEGJOBB MMO
WOW: WRATH OF THE LICH KING

Fejlesztő ⪢ *Blizzard* ***Kiadó*** ⪢ *Vivendi* ***Ár*** ⪢ *9 990 Ft* ***PC Guru értékelés*** ⪢ *97%* ***Teszt-Lapszám*** ⪢ *2009/01*

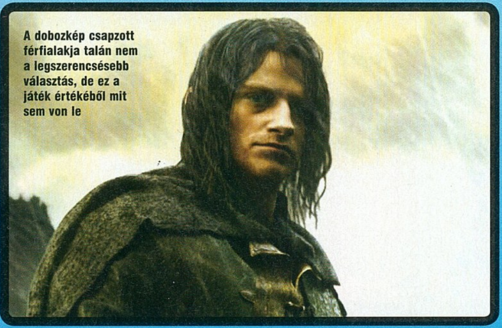




Idén igen durva harc dúlt MMO fronton, hiszen érkeztek a trónkövetelők és olykor-olykor úgy tűnt, hogy meginog a World of Warcraft trónja. De csodák ebben az évben sem történtek, hiába kápráztatott el minket az Age of Conan látványa, a Funcom fejlesztői lényegében félkész állapotban tették elénk a programot és a Warhammer: Age of Reckoning sem szolgáltatott annyi újdonságot, mint amennyit a készítők korábban sejtetni engedtek. Ezzel szemben november elején Arthas megemelte kardját, bezúdult a piacra a WoW legújabb kiegészítője, a Wrath of the Lich King és bebizonyította, hogy még mindig nincs párja a Blizzard remekművének. Új területek, új kaszt, közel 1500 új küldetés, renget újítás és finomítás, a szintlépés kitolása a nyolcvanadik szintig, totális addikció újabb hónapokra. A király jött, látott és győzött, 11 millió játékos egész egyszerűen nem tévedhet. Chris két hétre eltűnt a szerkesztőségből, a vándorlásai során szerzett tapasztalatait a programhoz kapcsolódó tesztünkben a 52. oldalon olvashatjátok, videótesztünk pedig ott virít a DVD-n.

LEGJOBB FÜGGETLEN JÁTÉK
MOUNT AND BLADE

Fejlesztő > TaleWorlds **Kiadó** > Paradox **Ár** > 5 990 Ft **PC Guru értékelés** > 78% **Teszt-Lapszám** > 2008/13



A dobozkép csapzott férfialakja talán nem a legszerencsésebb választás, de ez a játék értékéből mit sem von le

Hiába szól manapság a játékipar 90%-ban a mamutkiadók több millió dollárból fejlesztett játékairól, még mindig van erő és kitartás a független játékfejlesztőkben, akik képesek felhívni magukra a figyelmet százezreket számláló marketing-büdzsé nélkül is. Az idei évben is volt néhány apróság, amely igyekezett kitörni az ismeretlenből, elég csak a SunAge nevű stratégiára gondolni vagy éppen a hatalmas botrányt kavart Limbo of the Lostra. Ők persze esélyesek sem voltak a Legjobb független játék címére, de képesek voltak betörni a játéklapok oldalaira. Nyertesünk több évnyi kitartó munka eredménye, s bár a játék korántsem tökéletes, mégis élvezetes program, tipikusan olyan játék, amely a hibáin túl remek szórakozásként szolgál. Szerepjáték és stratégia, ezt kínálja nekünk a Mount and Blade, és ajánljuk ezt mindenkinek, aki már megcsömörlött az ezerszer hype-olt, de végül csalódást okozó nagy címektől.

AZ ÉV LEGROSSZABB FILMADAPTÁCIÓI

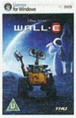
Ebben a kategóriában olyan nagy volt a verseny, hogy rögvest három nyertest is hirdetünk – és nem csak azért hármat, mert nem volt több, egyszerűen nem vagyunk hajlandóak több helyet pocsékolni olyan játékokra, amik miatt átszövegezték a büntető törvénykönyvet...

IRON MAN

A remek popcorn-movie feldolgozása szinte minden lehetséges kritikai biztosítékot kicsapott: grafikája pocsék, a játékmenet szintúgy, ráadásul mindehhez olyan bitangnehéz irányítás párosult, hogy a történet teljes hiányát már szinte alig-alig lehetett észrevenni.

WALL-E

A Földet takarító bájos robot arconrúgásszerűen rossz játékváltozata szinte semmit sem örökölt a film bravúros grafikájából, az önismétlő játékmenet az eredeti történetet még csak oldalba sem bökhette, ráadásul mindezt teljes árú játékként árulták...



HULK

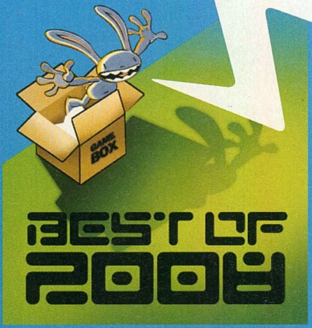
Bár már a film sem nyerte el maradéktalanul a szerkesztőség tetszését, a játékról ordított, hogy a fejlesztésre fordított idő percekben mérhető. A csúnya grafika és az irányítás a PS 2-es eredeti minden hibáját és jellemző otrombaságát megtartotta, így a végtermék se sikeres, se jó nem lett. Mondanánk, hogy kár érte, de...

LEGJOBB SPORTJÁTÉK
FIFA 09

Fejlesztő > EA Canada **Kiadó** > EA Sports **Ár** > 11 990 Ft
PC Guru értékelés > 93% **Teszt-Lapszám** > 2008/11

Ha valami, hát a sportjátékok műfaja nem nagyon villogott az idén. Főleg így az év vége felé érkeztek a valamirevaló megjelenések, és bizony igencsak szűkösre volt szabva a listánk, amiből válogathattunk. Volt ugye a PES 2009, ami játékmenetbeli forradalmon esett át, de ez nem feltétlenül vált a program javára, még időben befutott az NBA2K9 is, ám a multiplayer opció hiánya miatt ez a játék végül nem kaparinthatta meg a legjobb sportjáték címét. A focimanager programok is fejlődnek, de egyikük sem akkorát, hogy elsőként végezhessenek a versenyben. Ezért esett a választásunk a FIFA 09-re, hiszen az Electronic Arts idén valóban újított, és hosszú évek után egy valóban élvezetes fociszimulátort nyújtott nekünk. Ezen felül már csak hab a tortán, hogy idén is kiváló kommentár kíséri a meccseket, így egyetlen focirajongó sem panaszkodhat a FIFA idei változatára.

Ronaldinho az aranylabdáról lemaradt, de a FIFA 09-ben továbbra is ő az egyik legtechnikásabb



LEGJOBB KALANDJÁTÉK

SAM AND MAX

Fejlesztő *> Telltale Games* ***Kiadó*** *> GameTrap* ***Ár*** *> n/a*
PC Guru értékelés *> 80%* ***Teszt-Lapszám*** *> 2008/06*

Régen nem beszélhetünk már a kalandjáték műfaj haláláról, azonban a kalandjáték műfaj toporgásáról annál inkább. Mondjuk ezt azért, mert hiába jelenik meg szinte hónapról-hónapra egy-egy újabb program, a minőség nagyon ritkán közelíti az elvárt szintet. Éppen ezért volt nehéz az idei választás. Az utolsó pillanatig bíztunk abban, hogy a Vampire Story feladja a leckét a többieknek, de végül most is csalatkoznunk kellett. Éppen ezért lett nyertes a tavalyi év folytatása, a Sam and Max második évada. Habár a régi fény nincs meg, a széria még mindig nagyon vicces és grafikailag sem lehet rá panasz, így nem volt kétség, hogy a sok kontármunka mellett ez a kaland-csomag lesz az év befutója. Jövőre talán várható a harmadik évad, és mi bízunk benne, hogy 2009-ben kihívóra talál a széria. Ami viszont sokkal fontosabb hír, hogy 2009 januárjában a tavalyi nyertessel, azaz az első évaddal érkezik a PC Guru, így végre azok is kipróbálhatják majd ezt a sorozatot, akiknek eddig nem volt lehetőségük rá.

Kalandjáték és vígjáték-sorozat egyben: ez volt a Sam and Max második évada

AZ ÉV CSALÓDÁSA

ASSASSIN'S CREED

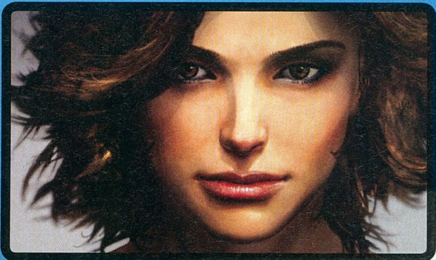
Kétségtelenül volt néhány csalódás az idei évben, elég, ha csak az új Need For Speed-re vagy akár a Mercenaries 2-re gondolunk, de bőven ide fér a Space Siege vagy az új Turok, és nem feledkezhetünk meg a Quantum of Solace nevű középszerről sem. Mind közül azonban Altair és az Assassin's Creed okozta a legnagyobb csalódást. Félreértés ne essék, a játék nem rossz, hiszen még Bate és Shoebaron Top 5-ös listájára is felkerült, de egyáltalán nem azt biztosította a számunkra, amit elsőre ígértek. Szabadság csak a mászkálásban volt, fejlődés szinte semmi és halálos a linearitás minden küldetésben. Reméljük, hogy a folytatásban mindezt kiküszöbölik majd, mi drukkolunk nekik...

LEGJOBB PLATFORMJÁTÉK

PRINCE OF PERSIA

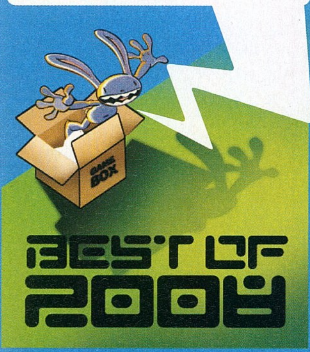
Fejlesztő *> Ubisoft Montreal* ***Kiadó*** *> Ubisoft* ***Ár*** *> 6 990 Ft*
PC Guru értékelés *> 95%* ***Teszt-Lapszám*** *> 2009/01*

A Ubisoft idén elárasztott minket jobbnál jobb programokkal, és bizony még az év végére is jutott a nagyágyúkból, hiszen megérkezett a Prince of Persia, amely a megváltozott játékmenetnek köszönhetően azonnal az év legjobb platformjátéka címet is bezsebelte: nem tévedés, platform, hiszen nyolcvan százalékban az ugráláson és az akrobatikán van a hangsúly. Sokaknak talán ez nem lesz jó hír, főleg ha a harc miatt szerették a Sands of Time trilógiát, de nincs mit tenni, a széria visszatért a gyökereihez és mi ennek nagyon örülünk. A többi helyezett, például a sokáig esélyes World of Goo (teszt a következő számunkban) és a Bionic Commando: Rearmed biztos szintén nem örülnek, de az új PoP már nem csak egy szimpla akcióprogram, és a minőség is túlszárnyalja az eddigi részeket, így nincs kétség a kategórián belüli helyét illetően. Tesztünket elolvashatjátok jelen magazinunk 60. oldalán.



Elika nem csak szép, de az igazi nőkhöz hasonlóan hasznos társ is

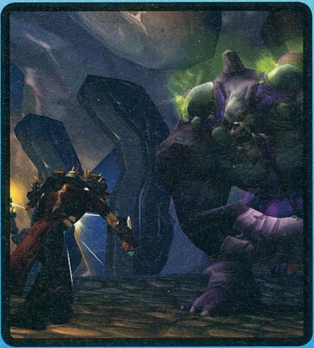
Ha a harcért szeretted a Herceget, meg fogsz lepődni a legújabb részen



LEGJOBB ZENE

WOW: WRATH OF THE LICH KING

Fejlesztő *› Blizzard* ***Kiadó*** *› Vivendi*
Ár *› 9 990 Ft* ***PC Guru értékelés*** *› 97%*
Teszt-Lapszám *› 2009/01*



Köztudott, hogy a Blizzard játékok készítésekor mindig is kivételes figyelmet fordítanak arra, hogy a zene is a lehető legjobb legyen. Az eredeti WoW musikája olyasmi, aminek hallatán még a mai napig kiráz minket a hideg; kezünkön feláll a szőr, szívünk hevesebben ver, s kedvünk lenne csatabárdot ragadva élőholt seregeket aprítani. A Burning Crusade megjelenésekor igyekeztek még feljebb helyezni a lécet a konkurens cégek számára, majd jött az Age of Conan, ami bár jó volt, mégsem éreztük azt, amit a WoW esetében. És amikor már azt hittük, ezt már képtelenség fokozni, megjelent a Wrath of the Lich King, aminek zenei CD-jét nagyjából most hallgatjuk meg nyolcadszor. Nem túlzás: a játék Jason Hayes által szerzett zenéje a világ legnagyobb klasszikusaival is könnyedén felvenné a versenyt.

LEGJOBB GRAFIKA

FAR CRY 2

Fejlesztő *› Ubisoft Montreal* ***Kiadó*** *› Ubisoft* ***Ár*** *› 6,990 Ft*
PC Guru értékelés *› 86%* ***Teszt-Lapszám*** *› 2008/13*

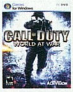
A 2008-as év grafikai szempontból rengetegszer elkápráztatott minket, rögtön itt az új WoW kiegészítő, ami ahhoz képest, hogy MMO, elképesztő grafikával rendelkezik. Aztán ott van a Crysis: Warhead, a tavalyi év nyertesének folytatása, ami ugyan sokkal szebb nem lett, de egy igen komoly optimalizáláson esett át (és az eltelt egy év ellenére még mindig abszolút versenyképes). A Call of Duty sem okozott csalódást, annak ellenére, hogy a CoD4 motorja dübörgött alatta, a Mass Effect sem panaszkodhatott a kinézetét illetően, és nem feledkezhetünk meg a Gridről sem, ami autós fronton mutatta meg, hogyan kell járműveket megjeleníteni. Volt tehát szép grafika dögivel, de a pálma ebben az évben mindenképpen a Far Cry 2-nek jár. Lélegzetelállító tájak, hihetetlen kidolgozás és olyan tűzeffektek, amire eddig még nem volt példa. Ha a dolgok mélyére nézünk, a győztes valójában ugyanaz, mint tavaly, hiszen a Cryengine dübörög a Far Cry 2 alatt is, csak a Ubisoft Montreal programozói még többet hoztak ki belőle, mint a Crytek grafikus szakemberei.

A képről már csak a lángoló bozótos hiányzik ahhoz, hogy jól lássuk, miért az FC 2 kapta a legszebb grafika címet

TOP5 CHRIS

WoW: WotLK

Mit is tehetnénk ehhez hozzá, aki ezen meglepődik, az vagy most vett először Gurut, vagy eddig nem ezen a bolygón élt.



CoD: WORLD AT WAR

Hiába a rövidke játékidő, Chris él-hal a II. világháborúért és az FPS-ekért, így nem csoda, hogy ez a játék fenn van a listáján.

FAR CRY 2

Nem telik el úgy nap, hogy Chris ne áradozna a grafikáról: ő ilyet még sosem látott sehol. Persze mind tudjuk, meddig tart ez a lelkesedés...

DEAD SPACE

Chris kommentárja a játék mellé: „ha lenne otthon rendes hangrendszerem, akkor már simán elvitt volna az infarktus". Beszédes...

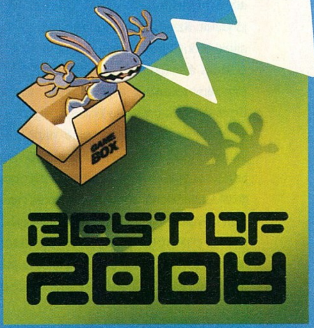
SPORE

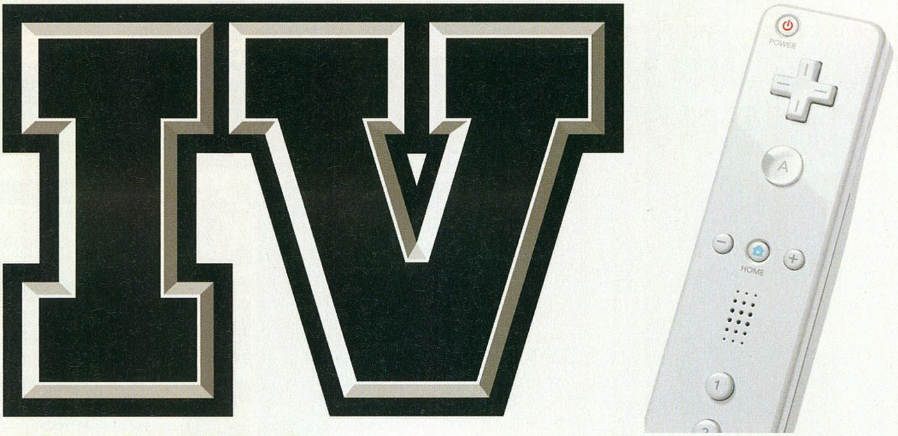
Ricco mellett Chris volt az, aki teljesen belehabarodott ebbe a gyöngyszembe, hetekig hallgattuk a játékban szerzett tapasztalatait.

AZ ÉV MEGLEPETÉSE

COD: WORLD AT WAR

Szerencsére nem csak csalódások voltak idén, de kellemes meglepetések is. Mindenképpen ebbe a kategóriába sorolható az új Tomb Raider, ami képes volt lenyűgözni a szerkesztőség tagjait, a Left 4 Dead is túlszárnyalta az elképzeléseinket, csak hogy a Dead Space-t már ne is említsük. A legnagyobb meglepetés azonban idén a Call of Duty: World at War volt. Bármennyire is bíztunk abban, hogy a Treyarch képes lesz jó programot készíteni, a szívünk mélyén, és a korábbi munkáikat látva egyáltalán nem hittük, hogy fel tudnak nőni az Infinity Wardhoz. Ám ők mégis megtették, és ezzel azonnal az első helyre is ugrottak az év legnagyobb meglepetése listán. Ha nem hiszed, elég lesz csak kipróbálnod az új CoD-ot...





2008 a felemás év

Éves összefoglaló a játékipar eseményeiről

írta · Stöki

Feledhetetlenül jó év volt – írta Bate tavaly ilyenkor 2007-ről. Az idei év összefoglalójában már nem lehetünk ilyen felhőtlenül vidámak: a játékipar növekedése lelassult, 2008-ban a nagy sikerek mellett súlyos veszteségek is akadtak, illetve a nagy sikerekről sokszor az derült ki, hogy valójában nem elég nagyok.

Most minden gazdasági lap a válsággal van tele, és kétségtelen, hogy bár a krízis nem érinti annyira a játékipart, mint mondjuk az autógyártást, azért eléggé kellemetlen ránézni a részvényárfolyamokra (főleg ha felidézzük, milyen számokat láttunk tavaly év végén). A válságról éppen az előző számban írtunk egy összefoglalót, ezért nem nagyon akarok rugózni rajta, de nem lehet figyelmen kívül hagyni a jelenséget, amikor a 2008-as évet értékeljük.

AZ ÖRDÖG A RÉSZVÉNYEKBEN LAKOZIK

Nyilvánvaló, hogy a krízis már alakult egy ideje, és az előjelekre jó példa az év egyik legnagyobb sikere, a Grand Theft Auto IV. A játék áprilisban megjelent és minden rekordot megdöntött. Egészen addig a Halo 3 volt a legsikeresebb játék, ha az első napi és heti eladásokat tekintjük: az FPS tavaly szeptemberben az első napon 170 millió dollár bevételt termelt, az első héten pedig összesen 300 milliót. A GTA IV erre bőven rávert: 310 millió dolláros első napi bevételével (ez 3,6 millió eladott példányt jelent) majdnem megduplázta a Halo 3 eredményét, az első héten pedig körülbelül félmilliárd dodót hagytak ott a játékosok a boltokban (nagyjából 6 millió darab GTA IV talált gazdára egy hét alatt). Ez még a mozis csúcsot is bőven megdöntötte, azt ugyanis a Pókember 3 tartja: a film hét nap alatt 380 milliós bevételt hozott össze. A siker a játék kiadója, a Take 2 várakozásait is felülmúlta, ők ugyanis 400 milliós első hétben reménykedtek. Azóta a GTA IV több mint tízmillió eladott példánynál jár, vitathatatlanul az év egyik legsikeresebb játéka.

De nézzük csak meg, hogyan reagált erre a csodás teljesítményre a tőzsde! Nos, nagyjából sehogy. A játék megjelenése előtt a Take 2 igen kapós volt: az Electronic Arts februárban bejelentette, hogy 1,9 milliárd dollárt is fizetne a cégért – ez a Take 2 részvényeinek aktuális értékénél 63 százalékkal több összeg volt. A kiadó mégis nemet mondott, ellenségesnek nevezte az ajánlatot, és azt mondta, majd a játék megjelenése után kiderül, mennyit ér valójában a cég. Ki is derült: az árfolyam szinte meg sem rezdült a játék megjelenése után. A mindent megdöntő rekord nem volt elég a tőzsdének, csak sokkal nagyobb bevétel esetén ugrott volna meg az árfolyam. Ez a jelenség, illetve az, hogy a Take 2 ennyire túlértékelte saját magát – ma már bizonyára örömmel kapnának az EA ajánlatán –, a válság egyik előjele volt: ahol egy GTA IV kaliberű megasiker sem hozza meg a befektetési kedvet, ott valami baj van. A Take 2 eladásáról egyébként havonta fel-felröppen egy hír, nincs még lejátszva az a meccs.

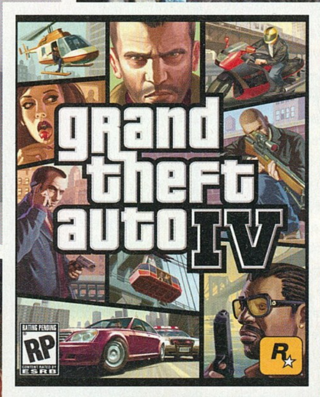
MINDENKINEK JUTOTT A TORTÁBÓL

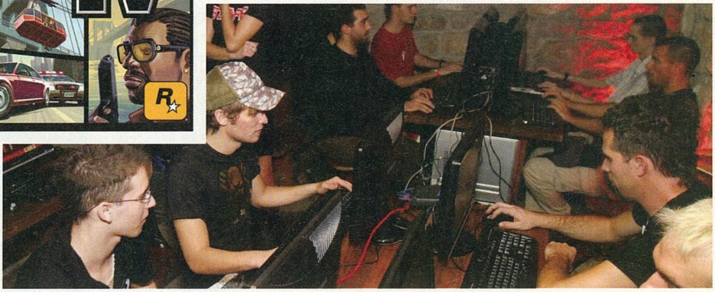
Azért akadtak még a GTA IV mellett milliós eladásokat villantó játékok

2008 A MAGYARÍTÁSOK ÉVE

Talán nem túlzás azt állítani, hogy a 2007-es szárnypróbálgatások után idén tényleg meglódult a honosítás szekere. Hirtelenjében nem is nagyon találni olyan nagy címet, ami ne kapott volna legalább magyar feliratot, sőt: a pár oldallal odébb található Best of összeállításban szinte kivétel nélkül lokalizált termékeket találni. Természetesen önmagában az, hogy nem angolul beszél a játék, még nem elég, de elmondható, hogy a fordítók, lektorok és programozók is felnőttek a feladathoz, és amellett, hogy eltűntek a slendrián, hibáktól hemzsegő magyarítások, született pár kifejezetten igényes és kiemelkedő alkotás is. A teljesség igénye nélkül: a szerkesztőség két kedvence a Dead Space hologramjainak magyar változata, illetve a Fable második részének jól átadott bája. Persze sorolhatnánk hibákat is, főleg a szinkronizálás teréről, de minek tennénk – a fordítás minősége már megfelelő, mostantól „csak” a hangjátékon kell finomítani kicsit.

Idén is volt minden: csajok, őrültek és hatalmas bulik. Hiába, a játékok világában sosincs megállás!





A GTA IV bebizonyította: az eladások alapján a videójátékok mára népszerűbbek, mint a filmek

minden platformon. PC-n a közelmúltban jöttek ki a nagy dobások, mindenekelőtt a Fallout 3, a World of Warcraft: Wrath of the Lich King és a Call of Duty: World at War, de üzletileg sikeresek voltak a Lego-filmátiratok is (Lego Batman, Lego Indiana Jones). A Spore is szépen fogyott a maga 2-3 milliójával, csakis azért okozhatott mégis csalódást, mert a fejlesztőisten Will Wright simses múltja nagyobb bombasikert ígért. Sőt, valójában ez a játék sem volt elég kelendő: olyan irdatlan fejlesztési költségeket halmozott össze az elmúlt nyolc (!) év során, hogy majdnem ötmillió Spore-nak kellene elfogynia ahhoz, hogy elkezdjen tisztességes hasznot termelni – persze ne feledjük: a kiegészítők mestereiről beszélünk.

Wii-n a Wii Fit aratott leginkább (9 millió eladott játék), maga a Wii konzol pedig folytatta diadalmenetét: idén is több fogyott belőle, mint Xbox 360-ból és a PlayStation 3-ból. A világon most összesen nagyjából 35 millió Wii figyel a háztartásokban, a Microsoft konzoljából 25 milliót, a Sonyéből 17 milliót vettek eddig (igaz, az egy konzolra jutó programeladások sokkal jobbak az utóbbi két konzolon, mint a Nintendo hadonászós kvarcjátékán). Xboxon a zeneszimulátorok (Guitar Hero III-IV, Rock Band 1-2) hasítottak, de azért a Dead Space, a Fable 2 és a Gears of War 2 is mindenképpen említést érdemel. PS3-on a Metal Gear Solid 4 és a Little Big Planet voltak a legsikeresebbek, PSP-n a Monster Hunter Freedom, Nintendo DS-en pedig a Guitar Hero kézikonzolos változata, illetve a Ubisoft Imagine-sorozata (a DS karrierje egyébként döbbenetes, 85 milliót adtak el belőle eddig, éppen kétszer annyit, mint a Sony PSP-ből). Végül, a játékosok a mobiljátékokra is többet

költöttek, mint korábban bármikor, nem utolsósorban az iPhone-nak köszönhetően.

Érdemes megemlíteni, hogy az online játékszolgáltatások is feltörtek – ha valahol, ebben a szegmensben nem nagyon lehetett érezni a válságot. A Valve rendszere, a Steam szépen felfutott, az Xbox Live Arcade-et már az Xbox tulajdonosok háromnegyede használja, a Nintendo virtuáliskonzol-szolgáltatásán pedig a sikeresebb Wiiware-játékok olyan eladásokat produkáltak, mint a bolti sikercímek. Nagy áttörés volt az is, hogy a japánok elkezdtek nagy tömegekben multiban játszani, és meglepő módon egy kézikonzol, a PSP az egyik fő multiplayerplatform a japán piacon (viszont azzal néha óriáskivetítőkön játszanak, egészen elképesztő dolgok mennek ott). És ha már online biznisz: a „goldfarming", vagyis az MMORPG-k virtuális fizetőeszközeinek összeharácsolása (amit nagyrészt kínaiak csinálnak, szinte rabszolgamunkában) is feltört. A Manchesteri Egyetem egy tanulmánya szerint évi félmilliárd dolláros üzlet már ez a sokak számára bosszantó feketegazdasági forma.

ISTEN VELED, STORMREGION

Aztán persze voltak nagy bukások is – egy ilyen évben jó, hogy –, örömteli például, hogy a rettenetes színvonalú filmfeldolgozásokat már sokszor nem adja el a film címe. Pofára esett a kasszáknál a Wall-E, az Iron Man, a The Incredible Hulk és a Hellboy: Science of Evil, és bízom benne, hogy a rettentő gyengusz James Bond-játék is így jár majd. Néhány nagy név újraélesztése sem járt sikerrel, a túl rövid és túl lineáris Turok nagyot bukott, a jobb sorsra érdemes dinoszauruszvadász így újra eltűnt a süllyesztőben. Az Alone in the Dark remake-je pedig egyszerűen borzalmas lett – bugos, unalmas, ronda, szóval a játékfejlesztés állatorvosi lova –, felejtsük el minél előbb.

Nem volt ennyire rossz, de azért csalódás volt a Need for Speed Undercover is, Wii-n pedig a Wii Music rúgta el sokaknál a pöttyöst (jóérzésű Guitar Hero- vagy Rock Band-rajongó gumikesztyűben sem nyúl hozzá). Az MMORPG-k piacán pedig – ahol tudvalevőleg sok az eszkimó, de kevés a fóka – a Tabula Rasa volt a legnagyobb vesztes (legalábbis anyagilag, mert egyébként egész jó kritikákat kapott). Pedig a játék agytrösztje Richard Garriott volt, vagyis az Ultima-sorozatból ismert Lord British, aki az első sikeres MMORPG-t, az Ultima Online-t megalkotta. Garriott azóta távozott is a játékot készítő NCSofttól, a cég pedig bejelentette, hogy márciustól vége a dalnak, már ami a Tabula Rasát illeti. Garriott egy űrutazással vigasztalódhatott, ugyanis októberben kiruccant a Nemzetközi Űrállomásra, és ezzel ő lett a világ hatodik űrturistája. A jegyért 30 millió dollárt fizetett, ezért egy űrsétát is elvégezhetett. (A szerepjátékguru egyébként a SpaceAdventures nevű űrturisztikai cég egyik fő befektetője, és kötődését az űrhöz a családból hozta: édesapja, Owen Garriott asztronauta volt, a Skylab űrállomást is megjárta.)

A bukás a cégeket sem kerülte el. Az Electronic Arts nagyjából hatszáz embert tett lapátra októberben, és minden nagyobb vállalatnál voltak kisebb átszervezések. A kicsik jobban megszívták a válságot, sokan meg is szűntek, nekünk különösen két magyar fejlesztőcsapat, a Most Wanted és a nagyszerű stratégiákat (a S.W.I.N.E-t, a Codename Panzerseket és a Rush for Berlint) készítő Stormregion csődje fájhat.

Szót kell ejteni még az Activision és a Blizzard (illetve annak tulajdonosa, a Vivendi médiacsoport) összeolvadásáról is, amit ugyan még 2007 végén jelentettek be, de idén ütötték nyélbe a fúziót. A több milliárd dolláros tranzakció (a bejelentés napján 18,9 milliárdot értek a cégek részvényei) számos, fejlesztés alatt álló vivendis játék (Ghostbusters, The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena, 50 Cent: Blood on the Sand és Brütal Legend) leállítását hozta, ezek fejlesztőinek többségétől megvált a cég. Az Activision-Blizzard összeolvadás volt az év legnagyobb biznisze, egyébként új szereplőkkel nem nagyon gyarapodott a piac. Bár a National Geographic bejelentette, hogy beszáll a játékiparba, de gyanítom, hogy ők nem fognak sok vizet zavarni.

KAPTUNK MI IS VÁSÁRFIÁT

Idén is lezajlottak a szokásos show-k, amiken kevesebb nagy bejelentés akadt, mint tavaly. Nyár elején világossá vált, hogy az E3, ami valaha minden játékos Mekkájának számított, teljesen eljelentéktelenedett és érdektelenné vált. Átvették a szerepét más rendezvények, mindenekelőtt a lipcsei Games Convention, de még inkább a Tokyo Game Show, illetve a kiadók saját rendezvényei. Ez utóbbiak közül a Ubidays által rendezett Ubidays idén kicsit halovány volt, a Blizzard Blizzconjának nem érhetett a nyomába. Már csak azért sem, mert a Blizzard bejelentette, hogy készül a Diablo III, ami rögtön a „most wanted" listák élére került. Hasonló volumenű bejelentés nem is volt 2008-ban, bár a gombamód szaporodó zenés konzoljátékok között meg kell említeni, hogy a Rock Band fejlesztői a Beatles dalaival készítenek játékot (ami állításuk szerint nem olyan lesz, mint a Rock Band). Rendezvény egyébként nekünk is jutott: idén már másodszor gyűlhettek össze a magyar játékosok a Budapest Game Show-n. Óriási érdeklődés kísérte, meg sem lehetett mozdulni a Millenárison, és a World Cyber Games magyar válogatóján is sokkal többen voltak, mint tavaly – világos, hogy van igény a játékrendezvényekre, reméljük, egyre színvonalasabbak és tartalmasabbak lesznek a hazai rendezvények.

SHOW HÁTÁN LAUNCH PARTY

Tavaly még csak elvétve akadt olyan rendezvény, ami egy-egy játék megjelenését ünnepelte volna, és a Budapest Gameshow is inkább csak bimbódzott, mint zajlott, de idén...

BUDAPEST GAMESHOW 08

5000 látogató, tucatnyi előadás, lenge öltözetű csajok, no meg egy halom kipróbálható játék: ez volt idén a hazai játékélet seregszemléje címszavakban. A rendezők és résztvevők fogadkoznak, hogy a siker láttán már most a nagyobb és látványosabb megoldásokon törik a fejüket – ennek mind a szakma, mind az egyszeri játékos örülhet, hiszen hazánk is megérdemelne már egy nemzetközi súlyú rendezvényt.

WOW NYITÓPARTY

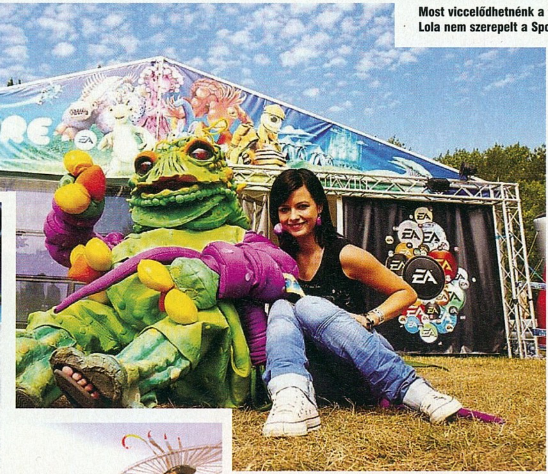
Hatalmas várakozás előzte meg a legújabb World of Warcraft kiegészítő, a Wrath of the Lich King megjelenését itthon is. Ennek hatására szinte minden olyan üzletben, ahol kapni lehetett a csomagot, már éjfél után egy perccel csörögni kezdtek a kasszák, azonban a legjobb buli mindenképpen a budapesti West End bevásrlóközpontban megrendezett launch party volt. Dumaszínház, jelmezverseny és virtuális koncert szórakoztatta az egybegyűlteket – mármint azokat, akik nem a sorban álltak délután négy óta.

GEARS OF WAR 2 ÉS LIPS

A Microsoft itthoni képviselete két alkalommal is igencsak kitett magáért: a Lips buliján a Megasztár versenyzői is képviseltették magukat, a Gears of War második eresztésének megjelenésekor pedig még a Guru ex-szerkesztőjét is majdnem kettéláncfűrészeztették Danny Blue-val, a méltán világhíres mentalistával. Arról, hogy ez mennyiben járult hozzá a rendezvény sikeréhez, megoszlanak a vélemények, mindenesetre tény, hogy a színpadon táncoló, egy szál testfestésbe öltözött lányok abszolút nemzetközi szintre emelték a magyar megnyitót.

MONDD, MI A SLÁGER?

Valószínűleg nem csak az újságíróknak és a terjesztőknek jó hír, hogy idén végre itthon is elindult a videojátékok eladási ranglistája, vagyis november közepétől mi is figyelemmel kísérhetjük a hazai, kereskedelmi forgalomban kapható programok sikerlistáját. Jelen pillanatban a közlés még nem teljes, hiszen akad pár cég, aki bár jelentős forgalommal bír, mégsem jelenik meg a top 10-ben, ettől függetlenül érdemes néha megnézni, hogy is alakul a sorrend a www.slagerlistak.hu oldalon. Természetesen a külföldi megvalósításhoz hasonlóan a magyar adatok is több kategóriára bontva kerülnek találásra, így aki igazán kíváncsi, az az aktuális PC-s és konzolos teljes árú játékok mellett azt is megtudhatja, melyik játék a király az olcsó sorozatok indulói között is. Aki esetleg nem értené, hogy miért is olyan nagy dolog ez: azzal, hogy végre a zenével és a filmekkel egy rangsorban emlegetik a játékokat itthon is, a videojátékok talán kikecmeregnek a „megtűrt" kategóriából.



Most viccelődhetnénk a torz kreálmányokkal, de nem, Lola nem szerepelt a Spore-ban (idén még...)

Jack Thompsont kipenderítették – ha egész évben csak ennyi történt volna, már az is bőven elég lenne

BOTRÁNY!

Ahogy lenni szokott, szaftos botrányok is akadtak idén. Például év elején, két és fél éves pereskedés után pont került a GTA: San Andreas szexbotrányának végére. Mint ismeretes a program Hot Coffee minijátékában a játékos szexjelenetbe bonyolódhatott, és ez nagyon bökte néhány ráérős szenátor csőrét. Az ítélet szerint a Take 2 köteles visszacserélni minden példányt egy Hot Coffe-mentes verzióra és a csere mellé még 35 dollár kártérítést fizetni. Akik nem őrizték meg a vásárlást igazoló számlát, csak az eredeti lemezt, azok 10 dollárt kaptak, de még azok is jelentkezhettek 5 dollárért, akiknek már a lemez sem volt meg. A New York Times szerint kemény 2676 vevő élt a csere lehetőségével – ez 0,0125 százaléka annak a 21,5 millió embernek, akik megvették a játékot.

Sokkal több játékos lázadt fel a Spore ellen, kritizálva annak másolásvédelmét. A játékot csak háromszor lehetett feltelepíteni, és sokaknak nem volt világos, hogy a három telepítés után telefonon lehet újabb telepítési kódot kérni az EA ügyfélszolgálatától. A játék ezek után a felhasználók túlnyomó többségétől 1-es értékelést kapott (ami nyilván nem az amúgy remek tartalomnak szólt), a Spore pedig az év egyik legtöbb példányban letöltött (mármint illegálisan letöltött) játéka lett. Hangot adtak elégedetlenségüknek a Final Fantasy XI rajongói is, egy tényleg eléggé bosszantó ügy miatt: egy nem éppen amatőrökből álló csapat megpróbálta legyőzni a Pandemonium Warden nevű főszörnyet, de miután 18(!) órán keresztül gyepálták, a monszta még mindig állt – a játékosok viszont kezdtek kidőlni. Az eset rávilágított arra, hogy az MMORPG-k fejlesztői hajlamosak elszállni, ha főszörnyekről van szó (nyilván azért, hogy minél több próbálkozással lehessen legyőzni ezeket a jószágokat, a több próbálkozás pedig több játékkal töltött időt, végső soron pedig több pénzt jelent).

MINDEN JÓ, HA A VÉGE JÓ

A végére hagytam 2008 egyik legjobb hírét: Jack Thompson többé nem riogathatja a játékipart. A floridai (ex)ügyvédnek az állami legfelsőbb bíróság elvette a jogi engedélyét, ami igen időszerű volt, ugyanis világosan látszott, hogy emberünk már nem egészen normális („megtalállak és megöllek" – üzente például azoknak a játékosoknak, akik utálják őt). Thompson nevével valószínűleg mindenki találkozott már, ő támadta igen vehemensen a GTA-játékokat (a Take 2-t egyenesen Hitlerhez hasonlította), a Bullyt, a Manhunt 2-t, a Mortal Kombatot, és még lehetne sorolni. Hát most már nem fogja, 2009-et mínusz egy idiótával kezdhetjük.

King Arthur

írta · Miguel

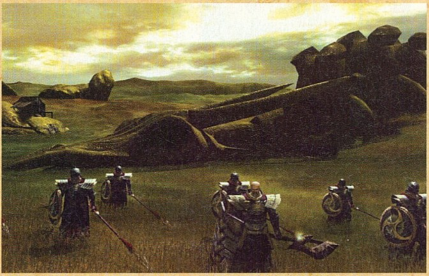
fejlesztő > NeocoreGames
web > www.kingarthurthewargame.com

Ha van témakör, amiben minden adott egy tökéletes játékhoz, akkor Artúr király és a kerekasztal lovagjainak története ilyen. Ennek ellenére mégsem készült olyan alkotás, amiben sikerrel használnák fel a világszerte híres és népszerű mondakör elemeit – mostanáig. A Neocore csapatánál jártunk, akik a Szentföld után most Britanniába vezetnek minket.

A Szent István bazilikától pár lépésnyire berendezkedett fejlesztőcsapatból Varga Zoltán manager és Juhász Viktor dizájner fogad, és már a beszélgetés elején látom rajtuk, hogy imádják a játékot. Egymás szavába vágva próbálnak minél több és több információt átadni: már az elején kiderül, hogy a több éve fejlesztett program mögött hatalmas kutatómunka áll, az Artúr-mondakör minden lehetséges és komolyan vehető aspektusát tanulmányozták. Végül úgy döntöttek, hogy a történeti szálak, küldetések szempontjából Sir Thomas Malory „Arthur királynak és vitézeinek a Kerek Asztal lovagjainak históriája" című munkáját veszik alapul, míg a képi világ és a hangulat az Excalibur című, 1981-ben készült filmhez lesz hasonló. A játék motorját öt éve kezdték fejleszteni, az akkor pár emberből álló garázscég létszáma mostanra húsz fölött jár, mindenféle részleg van, ami egy játékhoz kell: grafikusok, programozók, tartalomért felelős emberek, de továbbra is szinte kizárólag magyar srácok dolgoznak a játékon – két angol van összesen, az egyikük a nyelvi lektor, a másik pedig egy Artúr-szakértő. A fejlesztés alatt mindössze egy rövid, kilenc hónapos mellékvágány akadt, a korábban a Guruban is tesztelt Crusaders személyében. Zoltán elmondása szerint ez utóbbi a King Arthur „kistestvére", hiszen a motor és a játék egyes elemei hasonlítanak, de volumenében a Szentföld meghódítását nem lehet összehasonlítani a hetven óránál is több játékidőt és szöveganyagban vastag könyveket kínáló EA világával.

ARTÚR, AZ ERKÖLCSÖS

Mikor megkérdem, hogy is kell elképzelnem magát a játékot, rögtön megkapom a közelmúlt legfurcsább, egyben legbeszédesebb játékstílus-megnevezését: role-playing wargame. A magyarázat egyszerű: ez egy olyan, túlnyomóan szerepjátékos elemekre építő, körökre osztott stratégiai játék, amiben a csatákat valós időben vívjuk meg. A játékmenet alapját a legendák lovagjai képezik, őket kell felbérelnünk, hogy aztán Artúr, a nagy király nevében cselekedve saját kis história alakuljon ki a történtekből. Adott tehát az általunk alakított uralkodó, aki azonban fizikailag nem jelenik meg a történetben. Ha nagyon le akarnám egyszerűsíteni, azt mondanám, hogy Artúr a kezelőfelület, amivel a programot irányítjuk, de a neocore-os srácok inkább úgy fogalmaznak, hogy „Artúr az agy a játékban, akinek hírneve és megítélése a lovagok tettein keresztül alakul ki". Az elsőre bonyolultnak és kuszának tűnő rendszer egyszerű és ötletes: a saját sereggel rendelkező lovagokat különböző kalandok és feladatok elvégzésére szólíthatjuk fel (vagyis a körökre osztott stratégiai térképen oda küldjük őket, ahol épp esemény van – csakúgy mint a HoMM-ban), és az itt hozott döntéseink közvetlen kihatással vannak a király megítélésére. A nép véleményét, illetve a koronás fő döntéseinek az országra gyakorolt hatását



Ezt a sárkányt lenyomtuk, srácok, jöhet valami keményebb feladat!

egy erkölcsi koordinátarendszerben ábrázolja a játék. Az egyes cselekedetek és küldetések végeredményétől függően uralkodónk lehet keresztény vagy óhitű, jóságos király vagy véreskezű zsarnok. Ahogy haladunk előre a történetben, és ahogy egyre stabilabban csúszunk el a tengelyek pozitív vagy negatív pólusa felé, úgy változik a történet, úgy zárulnak be lehetőségek – hogy más opciók épp ezért nyíljanak ki. Egy egyszerű példa: a játékban szép lassan eldől, hogy behódolunk-e a kereszténységnek vagy a régi, pogány tanítások szerint élünk-e tovább. Ettől sok minden függ: a társul választható lovagok, a megszerezhető extra egységek, és ezek folyományaként az is, hogy ki melyik oldalon áll majd a mindent eldöntő, hatalmas csatában.

> **„Kereszténység vagy óhit, zsarnokság vagy az erények aranykora - ez mind rajtad múlik"**

KALANDOD ITT VÉGET ÉR

A fent leírtakból is látszik, hogy a játék mely elemeit oldják meg szerepjátékos megoldá-

Az interjú során is felvetődött a kérdés: vajon mit tett a hős lovag, ha csata közben jött rá a szapora...?

A fák között rejtőztek el azok, akiket a kicsit odébb látható tengerig kell üldöznünk...

sokkal: hőseink a végrehajtott küldetések és megnyert csaták függvényében szintet lépnek, így aztán a már megszokott módon, képességfás rendszerben aktív és passzív harci tulajdonságokat, varázslatokat tanulhatnak. Ugyanez érvényes a katonáinkra is, persze az ő fejlődésük leginkább új formációkban és erősebb harci tulajdonságokban mutatkozik meg. Eddig igazából semmi extra, nem ez lesz az, ami miatt emlékszünk majd a játékra. Azonban amint megtudtam, hogy a készítők a körülmények leírásához és a döntések modellezéséhez a '90-es évek Kaland, Játék, Kockázat néven népszerűvé vált könyveinek módszerét alkalmazzák, felcsillant a szemem. Azoknak, akiknek nem mond semmit Ian Livingstone neve, és az olyan címek hatására sem fokozódik a nyálelválasztásuk, mint A Tűzhegy varázslója vagy A Vértengerek, elmondom, hogy léteztek (nem is léteztek, inkább uralkodtak) az úgynevezett lapozgatós könyvek, melyekben egy

Speciális egységek

A King Arthurben az egységek javadalmazása sem a megszokott módon történik. Egyrészt van egy alapkészlet, amit a játékban helyet kapó öt frakció mindegyike használhat, itt lesznek elérhetők az olyan átlagos egységek, mint a gyalogosok, íjászok és a lovasság. A második kalapban vannak a birtokolt területek speciális egységei, ezeket már csak az adott megye elfoglalásakor kapjuk meg. A harmadik típus tagjaihoz a cselekedeteink és döntéseink alapján jutunk – a beállítottságunkat jellemző „grafikon" mutatja, melyik irányban milyen egységek csatlakoznak hozzánk, például a tünde íjászok játékbeli megfelelői csak azokhoz állnak be majd, akik az ősi hit megtartása mellett jóságos királyként uralkodnak a népük felett, de azoknak sem kell félniük, akik keresztény elnyomóként szeretnék újraírni Artúr legendáját. Természetesen egy játékalkalmon belül korántsem lesz lehetőségünk mindegyikük megszerzésére, így a cikk elején emlegetett hetven óra sokszor százhetven órára is bővülhet.

kos elemekkel, próbákkal megtűzdelt történetet kellett végigjátszani. A cselekmény adott pontjain döntenünk kellett, a kaland a választásnak megfelelő oldalszámon folytatódott, és aki jól fonta a szálakat, illetve szerencséje volt a kockadobásokkal eldöntött harcok és próbák során, az eljutott a végkifejlethez. Viszont aki kevésbé volt ügyes, az a rendkívül változatos halálnemek leírása (melyek mindig a „Kalandod itt véget ér" szavakkal záródtak) után kezdhette elölről az egészet. Nos, a Neocore ugyanezt a megoldást alkalmazza az egyes küldetéseknél. A látogatásomkor adódott egy helyzet, mikor is túszokat kellett kiszabadítanom egy ellenséges erődítményből. Dönthettem, hogy berongyolok a táborba, jól helyben hagyom az őröket, majd angolosan távozom a szabaddá tett rabok szeretetétől övezve, vagy inkább megvárom, míg leszáll az est, hadaimmal körbeveszem a tábort, majd az éj leple alatt belopózunk páran, és meglátjuk, mi lesz. Ez utóbbit tettem, a lovag magas kalandozás-tudománya (vagyis személyes képzettsége) miatt sikerrel végre is hajtottam a manővert, majd megpróbáltam elcsenni az alvó őr övére felfűzött kulcsokat. No, itt már kevésbé voltam sikeres (utólag belegondolva már a lopás sem volt túlságosan lovagias), így hirtelen nem volt más választásom, mint a harc. Zoltán elmondása alapján egy képzettebb lovaggal megúszhattuk volna a csetepatét, de ha már ezt dobta a gép, lássuk, milyen az RTS küzdelem.

Na, például miattuk nem érdemes sötétedés után az erdőben járkálni...

Egy kis kötődés

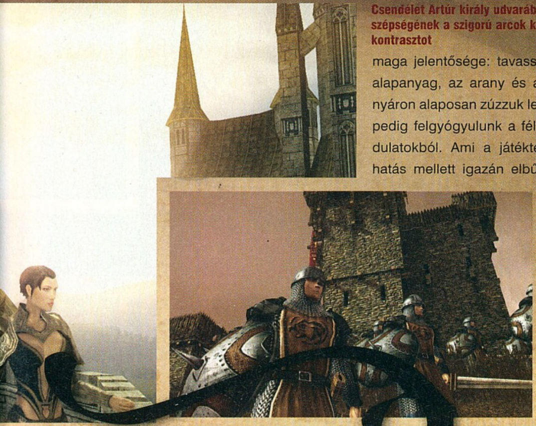
Mint minden jó fantasy játékban, a King Arthurban is lehetőségünk lesz varázstárgyakkal felruházni portyázó hőseinket, azonban talán nem lepek meg senkit azzal, ha elmondom, hogy ez sem a szokásos módon történik majd. A csodás hatalommal bíró páncélok és pallosok nem teremnek minden bokorban, nem egyszer küldetések egész sorozatát kell végrehajtanunk ahhoz, hogy hozzánk kerüljön egy-egy darab. Ennek célja nem más, mint hogy a játékosok ne egyszerű „+5-ös kardként" tekintsenek a megszerzett javakra, hanem kötődjenek hozzájuk, becsüljék meg azokat. Ettől függetlenül persze számos nagy hatalommal bíró eszközre tehetjük majd rá a kezünk, de az biztos, hogy mindegyik megszerzése emlékezetes kaland lesz majd.

A HÁBORÚ MŰVÉSZETE

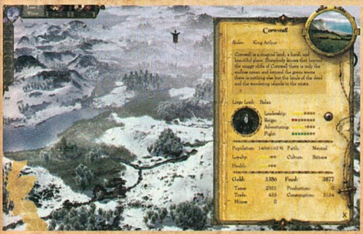
A játék körökre osztott része alatt látható „Britannia domborzata és vizei" térkép az országot madártávlatból mutatja, és a stratégiailag fontos részeket, a városokat, kőköröket és erődöket hangsúlyozza ki. A harcban azonban egy három dimenzióban pompázó terepasztalt kapunk hegyekkel, dombokkal, a felhőkön áttűnő napsugarakkal vagy épp esővel, ha épp az jut (márpedig a ködös Albionban elég sokszor jut majd). A kapott látképet a tájegységnek megfelelően generálja a gép, és Viktor elmondása szerint ezeket tipikus angliai tájakat ábrázoló fényképek alapján modellezték le. Persze ez nem azt jelenti, hogy az egyes típusokhoz mindössze egy adott terep tartozik: a játék a megfelelő elemekből véletlenszerűen dobálja össze az aktuális csatateret, melyet a változatosság mellett a méret is jellemez: 4 km^2 a játszható és majdnem 64 km^2 a belátható vidék. Az olyan, mára alapkövetelménynek mondható tulajdonságok mellett, mint hogy a domborzat és az időjárás döntően befolyásolja a csapatok erejét, fontos apróság, hogy nehezebb fokozaton az – amúgy szinte művészien kidolgozott – egységek belevesznek a domboldalt borító erdők sűrűjébe, így adva esélyt a meglepetés erejében bízó hadvezéreknek. A fejlesztők elmondása alapján mivel a King Arthur is alkalmazza az RTS-ekben megszokott kő-papír-olló felállást (lovas üti a nehézgyalogost, lándzsás a lovast, nehézgyalogos a lándzsást), a játékosnak mindenképpen taktikáznia kell, ha nyerni akar (ezt be is bizonyítja a gép: míg Zoltán magyaráz és mutogat, az ellenség csúfos vereséget mér az egységeinkre). A csatákban azonban nem csak az a cél, hogy az utolsó szálig levágjuk az ellent: a harcmező különböző pontjain olyan fontos építmények vannak szétszórva, melyek birtoklása egyfajta dominanciát biztosít. A fontos hely lehet egy lovag sírja (mely fölött fehér galambok repkednek), egy templom, vagy valami ehhez hasonló. Ahogy az egyik fél elfoglal egyet, a képernyő tetején található csúszka el is kezd mozogni a fölénynek megfelelően, mindaddig, míg a két fél megegyező számú építményt nem tart felügyelet alatt, vagy amíg az előny nem éri a csata megnyeréséhez szükséges szintet. Természetesen a legyilkolt katonák is számítanak, de látszik, hogy a csata ennél összetettebb, nem lehet csak úgy egymásnak zavarni a lovasok meg íjászok koktélját. Hogy ez az eddig sem egyszerű rendszer még tovább cizellálódjon, a csatában részt vállaló lovagok varázsolhatnak is. A repertoár széles: az egészen prózai tűzgolyótól és teleportálástól kezdve a ködteremtésig minden van. Ez utóbbi amúgy nem csak az ellenséges íjászok kiiktatására tökéletes, de a képernyőre valós időben beúszó ködtakaró látványával az egyszeri újságíró teljes lefegyverzésére is alkalmas.

AMIKOR MÁR SZÓHOZ SEM JUTOTTAM

A játékban a sok apró figyelmesség lesz az, ami kilóra megveszi majd a játékosokat. A program körökre osztott részét például az évszakok változásával jellemzik. Tavasz az adók



Csendélet Artúr király udvarában: a felkelő nap szépségének a szigorú arcok kompozíciója ad kontrasztot



behajtásának ideje, nyáron felgyorsulnak a seregek, az ősz a termények betakarításának, a tél pedig a várak fejlesztésének illetve a sebek nyalogatásának időszaka, ilyenkor ugyanis a hó miatt senki nem tud mozogni (azon lovagok, akiket a kőfalak menedékétől távol ér a hideg, nemes egyszerűséggel sátortábort húznak fel maguknak, és ott bekkelik ki a zimankót). Ez a négyes ritmus még arra is alkalmas lehet, hogy a körökre osztott stratégiák egyik nagy rákfenéjét, a megszokást is megtörjék, hiszen minden hónapnak megvan a maga jelentősége: tavasszal és ősszel a két alapanyag, az arany és az élelem folyik be, nyáron alaposan zúzzuk le az ellenséget, télen pedig felgyógyulunk a félrecsúszott hadmozdulatokból. Ami a játéktechnikára gyakorolt hatás mellett igazán elbűvölt, hogy mindehhez a srácok valami olyan szintű grafikai megjelenést varázsoltak, ami párját ritkítóan hangulatossá teszi a játék fordulóit. Ami tavasszal smaragdzöld, télen hófehér, ami nyáron virágzik, ősszel elsárgul. Legnagyobb sajnálatomra nem csak szerintem hatalmas durranás ez a dolog: mivel a marketinggépezet is az évszakok csodáját szemelte ki magának a következő lépéshez, az olvasó kénytelen képek nélkül elhinni, amit a lenyűgözött újságíró állít.

További apró figyelmesség a készítőktől, hogy a birodalom-menedzsment nem kerül túlsúlyba. Zoltán véleménye megegyezik az átlagos játékoséval, hiszen „mikor valamit már ezredszerre kell megépítened, mikor a sok város miatt már ezerfelé kell koncentrálnod, az nem kihívás, hanem teher.” Ezért a játékban legfeljebb öt várat kell felügyelnünk, és lovagjaink száma sem lehet végtelen, így pontosan tudjuk majd, mikor, hol és milyen intézkedésre van szükség. Királyként persze rendeleteket is hozhatunk, azonban ezt is egy egyszerű felületről tesszük meg, ahogy lovagjaink és seregeink macerálása sem ezernyi menün keresztül történik.

2009? MIÉRT CSAK AKKOR?

Zoltán elmondása alapján a játék grafikai és játéktechnikai szempontból 99 százalékban készen áll, így már „csak” a nem kevésbé melós tartalmi feltöltés és a tesztelés van hátra, a jövő év első felére tett megjelenés ezt alapul véve tarthatónak tűnik. Érdekesség, hogy a játékhoz csak feliratok szintjén terveznek lokalizációt (igen, eredetileg angolul készül), mert Artúr legendájához az ízes angol kiejtés és hanghordozás illik – persze a szinkronhoz ennek megfelelően csupa angol színészt alkalmaznak.

A további terveikről egyelőre bőszen hallgatnak, így jelen sorok írója csak reménykedni tud, hogy a tesztgép háttérképén látott leányzó nem csak gazdájának jó ízlését dicséri – nem is annyira a nő fogott meg, hanem a karakter homlokába és csuklójába épített kibercsatlakozók: ez a csapat ezzel a hozzáállással csodát tehetne egy cyberpunk hangulatú világgal is.

Legyen neved eztán sír...

A játék főszereplői azok a lovagok lesznek, akik a nevünkben jót s rosszat cselekednek majd, azonban korántsem egyértelmű, hogy a Merlinhez, Lancelothoz vagy Gawainhez hasonló, hatalmas erővel bíró, legendás teremtmények pusztán az Úr kegyelméből csatalkoznak-e hozzánk. Persze lesznek olyanok, akiknek elég lesz a tudat, hogy minden idők leghíresebb királyát szolgálják, de azért ez lesz a ritkább. Nem nehéz kitalálni, hogy akadnak majd, akiket valamilyen jótettel édesgethetünk magunkhoz, az igazán híreseket pedig minden befolyásolja: a hírnevünk, a vallásunk, mennyire vezetnek egy irányba az útjaink. Viszont akkor sincs vége, ha egyszer hűséget fogadnak nekünk. Időről időre földeket kell adományoznunk nekik, és ez például érzékeny pont: minden lovag rendelkezik egy képességgel, ami azt jellemzi, mennyire ügyes a gazdaság vezetésében, vagyis mennyire tudja jövedelmezővé tenni a rá bízott uradalmakat. Nem lesz könnyű helyzet: adományozunk egy birtokot annak a követelőző, de gazdasági analfabéta lovagnak, aki mindig győzelemre vezeti a csapatait, erre viszont a többi vazallusunk ugrik majd a nyakunknak, mondván, ha az a másik kapott, nekik is jár – persze senki sem mondta, hogy királynak lenni egyszerű.

PC GURU

KÉSZÜLTSÉGI FOK 90%

VÁRHATÓ SIKER 90

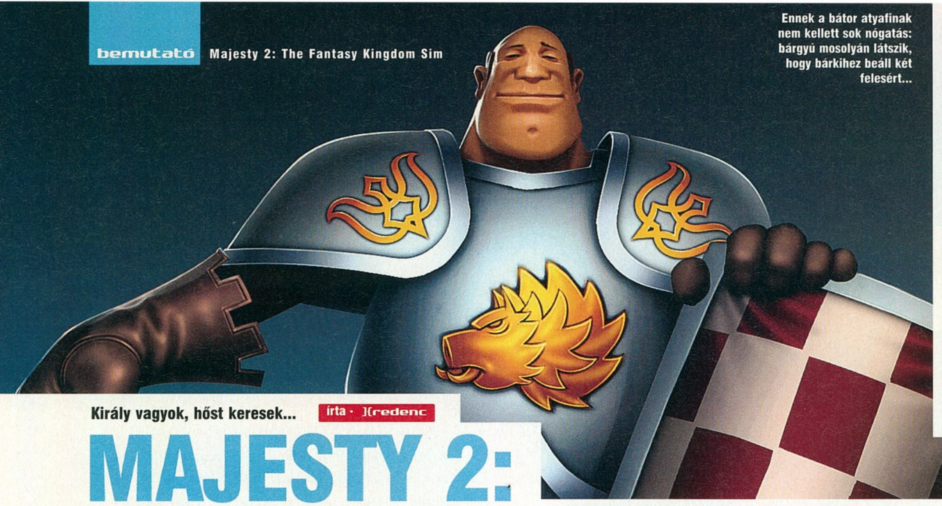
A szerkesztőséget simán meggyőzte a játék egyszerűen tálalt összetettsége, mindazon apróságok, amik egy kiemelkedő játék jegyei. Ha a finisben nem sikerül elrontani, hatalmas siker lehet belőle. Mi már most drukkolunk a tehetséges hazai csapatnak.

MIGUEL

PRO: Ennyi kutatás, ekkora lelkesedés és ilyen remek motor csak jót hozhat

KONTRA: Egyelőre semmi, de még van legalább fél év...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009 Q1



Ennek a bátor atyafinak nem kellett sok nógatás: bárgyú mosolyán látszik, hogy bárkihez beáll két felesért...

Király vagyok, hőst keresek... írta ·][redenc

MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM

fejlesztő > 1C:Ino-Co kiadó > Paradox Interactive web > n/a

Hogy a jelenlegi nosztalgiahullám az oka, vagy tán az új ötletek elfogyása, ki tudja – tény, hogy az utóbbi időben sorra élednek fel több éves, olykor évtizedes Csipkerózsika-álmukból mára már feledésbe merült egykori sikercímek. Az egyre népesebb lista most egy újabb névvel bővül.

A massachusettsi CyberLore stúdió egy Warcraft II és HoMM II expanzió összedobása után döntött úgy, hogy saját címmel próbálkozik. A Jim DuBois által tervezett, 2000-ben megjelent Majesty olyan üdítő színfolt volt a palettán, mint a maga idejében a Dungeon Keeper: jól ismert sémák, sablonok felrúgása és kifordítása rengeteg ötlettel, humorral, és egy frenetikusan élvezetes többszemélyes játékmóddal, ahol halálra szívathattuk egymást. Szerette a szakma, szerette a közönség – épp ezért volt érthetetlen, hogy a srácok által elkészített folytatás, a Majesty Legends nem talált magának kiadót. Helyette anyacégük, a Hip Games elkészíttette velük a Playboy: The Mansion című botrányt, ami után a Hip szerencsésen bedőlt, magával rántva azonban a CyberLore-t is, amely jelenleg Minerva néven vállalati oktatócímeket hegeszt. Már feladtuk a reményt, hogy valaha is újra harcba hívhatjuk Ardania hőseit, amikor a svéd Paradox Interactive, a karosszéktábornokok kedvence (Europa Universalis-sorozat) bejelentette: megvásárolta a jogokat, és megbízta a krasznodari 1C:Ino-Co stúdiót, a Fantasy Wars alkotóit a második rész elkészítésével.

De miről is van szó? Az alcím sok mindent elárul: a játék a középkori témájú birodalomépítő stratégiák és a klasszikus, fantasy alapú szerepjátékok sajátos elegye. Az általunk irányított figura egy uralkodó, akinek semmi más dolga nincs, mint felépíteni egy jól működő várost. Igen ám, de mint az a fantasy-nagykönyvekben írva vagyon, a lakópark-projektet trollok, goblinok, egyéb szörnyek fenyegetik. A Majesty nagy ötlete az, hogy e dögöket nem magunknak kell miszlikbe aprítani: a városunkba kell csalni a birodalom hőseit, akik aztán vagy kalandvágyból, vagy az aktuális végveszedelemre általunk kitűzött vérdíj elnyerésének reményében elvégzik helyettünk a piszkos munkát, mialatt fejlődnek, szintet lépnek, egyre képzettebbek lesznek. Innentől újabb feladatunk lesz: ezen hadfiakat megtartani, elérni, hogy nálunk költsék el a tőlünk kapott vagyont (felszerelést vásárolva, kocsmában mulatva, könyvtárban tanulva), így megteremtve a pénz (számunkra) egészséges körforgását.

BÍRD RÁ A HŐSÖKET A HŐSKÖDÉSRE, TŰZZ KI VÉRDÍJAT A SZÖRNYEK FEJÉRE, ÉS HA JUT IDŐ, ÉPÍTS BIRODALMAT

Az orosz fejlesztők természetesen ezen alapokat megtartják, és új ötletekkel egészítik ki. A játék központi eleme az egyes hősök egója, amit a rájuk kihegyezett mesterséges intelligencia irányít. Minden egyes karakterosztálynak más motivációs rendszere lesz, mást talál vonzónak, más értékek lesznek számára fontosak – kinek a pénz, kinek a hírnév, kinek a saját élete. A pénzéhes tolvajok például örömmel ugranak rá minden „pályázatunkra", ám a harctéren már könnyen lehet, hogy a leölendő rémség egyetlen morranására eliszkolnak. Egy lovag nem fog holmi patkányok után loholni – persze ha elég magas jutalmat tűzöl ki a rágcsálókra, talán megfontolja az ajánlatodat. Ez a kiértékelősdi a harcmezőn is működik majd: az első részben a héroszok rögtön menekülőre fogták a dolgot, ha az életerejük túl alacsony volt. Most sokkal komplexebb szisztéma szerint „dolgoznak": egy bátor karakter, aki mellett pár másik kolléga is kaszabolja az ellenséget, még sebesülten is folytatja a harcot – ám ha a szörnyekhez erősítés érkezik, a szövetségesek egy része fűbe harap, másik része pedig gyáván elinal, ő is inkább visszavonul. Ezzel aztán lehet, hogy mi járunk rosszul: a városunk biztonságos falai közé menekülő zsoldosokat üldöző rusnyaságok serege ostromló hadként zúdulhat féltve építgetett településünkre...

Az ilyen testfelépítésű arcokra mondják még a verekedések elején, hogy „a magas kopasz velünk van"

Kérdés mivel vettük rá a srácot a csontvázak megverésére, de a fele királysággal most még nem jár túl jól

A fent leírt mechanizmust alaposan befolyásolhatjuk majd egy széles körű jelzőrendszerrel. Épületeket, területeket, szörnyeket bélyegezhetünk meg, hogy az vonzó legyen bizonyos figuráknak, míg „félelemjelzést" is elhelyezhetünk, ami a megadott szint alatti fickókat távol tartja a felesleges, és ahogy az előbbi példában láttuk, sokszor nemcsak ön-, de közveszélyes hősködéstől is. Ám lehetőségeink ezúttal sokkal szélesebb körűek lesznek: kisebb-nagyobb összegekért „istent játszva" besegíthetünk a csatákban különféle mágiákkal (tűzlabda, villám, gyógyító varázs), rövid időre átvehetjük egy-egy egység felett az irányítást, illetve a pályák stratégiai pontjain elhelyezett portálokat igénybe véve átküldhetjük hű csatlósainkat más területekre. Természetesen nem egyedül fogunk terpeszkedni a birodalomban, más városok is élik mindennapjaikat, velük akár szövetséget is köthetünk a „közös jó" érdekében. Ez a haverkodás amúgy a hősök intelligenciájának is része: egy hatalmas dög lebirkózására „sok lúd disznót győz" alapon teljesen önállóan kisebb „rohamosztagot" szervezhetnek, hogy közösen mészárolják le azt, majd megosztozzanak tapasztalaton és zsákmányon. Ugyancsak több lehetőséget kapunk városunk fejlesztésében: magasabb szintre emelhetünk épületeket, automatikusan támadó őrtornyokat létesíthetünk, sőt csapdákat is elhelyezhetünk a hívatlan látogatók távol tartására (ezek amúgy kifejezetten látványos elemnek ígérkeznek).

Az első részben tizenhat karakterosztály volt, és a fejlesztők ígérete szerint az új etapban is megtaláljuk majd a jellegzetes fantasy-RPG archetípusokat, sőt a hősök fejlődésük során nemcsak új képességeket sajátítanak el, de feljebb is léphetnek saját „foglalkozásuk" ranglétráján, tehát például egy mage-ből idővel sokkal táposabb archmage válhat. Mindez a fejlődés külsejükön is meglátszik majd, mint ahogy a magukra aggatott új felszerelések, hála a 3D-s megjelenítésnek. Igen, gondolom, elég nyilvánvaló volt, hogy a Majesty 2 eggyel magasabb dimenzióba lép, de az eddig megjelent kép- és videoanyagot látva a játék megőrizte a kissé bumfordi, sajátos báját, ugyanakkor részletgazdag, élénk színekben pompázó látványt nyújt, az „orosz iskola" stílusjegyeit magán viselve (lásd például a friss King's Bounty játékot).

Az elődtől eltérően (ahol különálló szcenáriók voltak) ezúttal egy háttérsztorit is kapunk, amelyet négy hadjáratban játszhatunk végig, ezekben egyenként (!) 15 küldetés kap helyet, ami alapján biztosnak látszik a tartalmas szórakozás, főleg a variációk nagy száma miatt, hiszen nyilván nem lehet ugyanazt a missziót kétszer ugyanúgy lejátszani. Nem maradhat el persze a többszemélyes mód sem, nemcsak a ma már szinte kötelező jellege miatt, hanem mert ez volt a Majesty egyik nagy-nagy vonzereje, amely miatt még ma is sokan játsszák, hogy elhalásszák ellenlábasuk elől a hősöket, akik aztán nemsokára volt kenyéradójuk palotájának kapuját döngetik. Hogy mit kapunk az új multiban, még nem tudjuk, én csak reménykedem, hogy kooperatív és kompetitív játékmódokat is tartalmazni fog a program, a játékmechanizmus ismeretében mindkettőt alaposan ki lehetne aknázni.

Úgy tűnik, sokunk kedvence méltó módon támadhat fel annyi év után. Azoknak, akik az első rész megjelenésekor még túl fiatalok voltak, és nem ismerik a Majesty világát, szíves figyelmébe ajánlom – még napjaink forgatagában is üdítő színfoltot jelent az alapötlete, mechanizmusa. A rajongók pedig velem együtt térdre, imára, hogy tényleg ne rontsanak el semmit az orosz legények...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK **50%**

VÁRHATÓ SIKER **87**

Lesz, akit nosztalgikus hangulatba ringat, lesz, akire az újdonság erejével hat. A fejlesztők azzal, hogy bár modern stílusjegyekkel és új ideákkal frissítik, mégis hűek maradnak a mára kultikus státuszúvá nemesedett alapműhöz, sikergyanús csomagot készítenek – és persze nem kevés felelősséget vállalnak ezzel. Egyelőre bízunk bennük...

)(REDENC

PRO: Ígéretes új ötletek az amúgy is szinte tökéletes alapmechanizmushoz.

KONTRA: Az új csapatnak rá kell hangolódnia az alapműre, mert elrontani valamit mindig könnyebb...

VÁRHATÓ MEGJ.: 2009 Q4

Ronda, de...? írta · NightBagoly

No.2 PC GURU

ELEMENTAL WAR OF MAGIC

fejlesztő > Stardock kiadó > Stardock web > www.elementalgame.com

Körökre osztott stratégiai játékokból sohasem elég - különösen igaz ez az évezred első évtizedének második felére, amikor is az Ubisoft dollármilliókkal támogatott egy kelet-európai fejlesztőcéget, hogy készítse el a Heroes-sorozat ötödik részét. A siker trendet indított el, most épp a Stardock Systems jelentette be saját variációját a témára...

1993-ban történt, hogy a néhai Microprose piacra dobta a Masters of Magicet, ezzel pedig nem csak definiálta a körökre osztott stratégiai játékok piacát, de olyan áradatot indított el, amelynek soraiból többek között az itthon is hatalmas rajongótábornak örvendő Heroes-sorozat is partra vetődött. A Stardock Systems kézzel-lábbal próbálta megszerezni a máig verhetetlen hangulattal rendelkező TBS jogait, ám, sok-sok visszavert támadás után végül is mással próbálkozott, és „leklónozta" a nagy elődöt, Elemental: War of Magic címet adva az eredetileg Masters of Magic remake-nek készülő darabnak...

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

... volt egyszer egy születőfélben levő világ, ahol a titánok egymás torkának estek nagy boldogságban. Hogy az öröm teljes legyen, háborújuk során kis túlzással a pusztulás szélére verték Elementalt, amely egyszer csak – huss! – mágikus kataklizmával reagált a dolgok ilyetén alakulására. A titánok egyik pillanatról a másikra eltűntek, a háborúra pedig csak és kizárólag azok a mágikus szilánkok emlékeztettek, amelyek szerte-széjjel szólva fellelhetőek voltak a világban, az öt elementális mágiaosztály (vagyis föld, tűz, víz, levegő és élet) jegyeit magukon viselve.

Azóta már a csaták emléke is elmúlóban volt, a világra visszatért az élet, és három föderáció (az emberek, a bukottak, és a szörnyetegek) tengették életüket a valaha a titánok hadát nyögő bolygón. Természetesen a béke törékeny, a háború örök, úgyhogy minden népcsoport kitermelte a maga elemistáit, akik egyedülálló erővel rendelkezve össze tudják szedni a kataklizma mágikus szilánkjait, és fel tudják szabadítani a bennük levő erőt. Ismét egy sötét korszak közelít a világ felé, a kérdés már csak az, ezúttal lesz-e bárki, aki képes meggátolni a tökéletes pusztulást, vagy a titánok után most a három uralkodó faj valamelyike teszi tönkre teljesen a lakhelyéül szolgáló varázslatos vidéket...

> **"STÍLUSOSNAK SEM MONDHATÓ GRAFIKA ÉS VARÁZSLATOS JÁTÉKMENET – 2010-IG EBBŐL MÉG BÁRMI LEHET"**

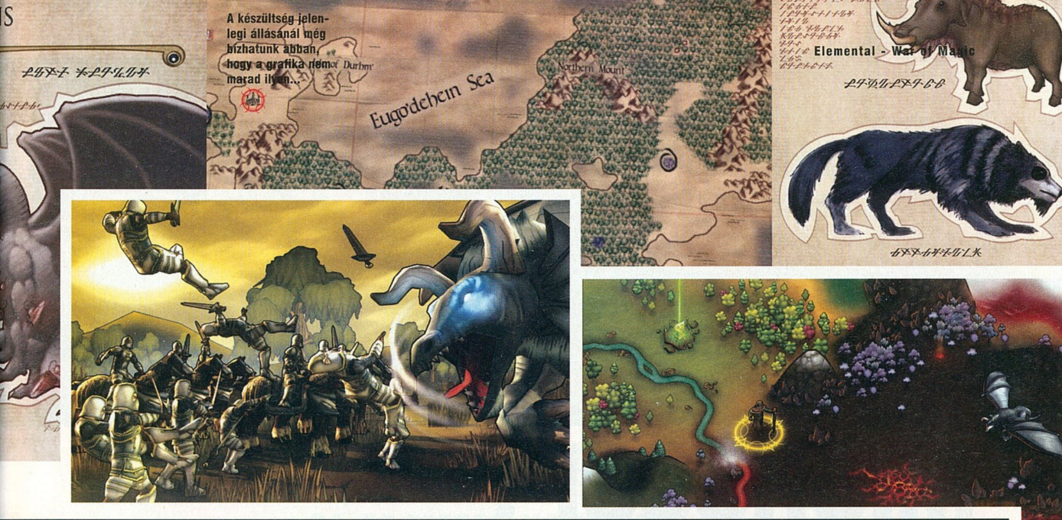
NÉPSZÁMLÁLÁS

Az embereket azt hiszem egyik olvasónknak sem kell bemutatni – legalább is nagyon bízom benne. A faj, akik valaha keresztül-kasul lakták Elemental világát (a föld, amiért majd folyik a harc), mára már kolóniákba tömörülő, a túlélésért küzdő népcsoport lettek. Remekül értenek a kitermeléshez, a tárgyak előállításához és az építkezéshez – némelyikük jó szándékú, mások gonoszok: egyben azonban egyeznek, kommunákat tudnak létrehozni, ezzel növelve a hatékonyságot. A bukottak uralkodó erővel bírtak a kataklizma előtt – a bennük lakozó hatalom azonban túl kiszámíthatatlan volt, így önmagukban nem tudtak a világ uraivá válni. Az emberek tökéletesített változatai azonban napjainkban is gyorsak, erősek, és hihetetlen módon vonzódnak a csatákhoz – kihasználják a mágiát, ha rálelnek, de nem képesek a fajunkat naggyá tevő(?) összefogásra. A történet harmadik csoportja, vagyis a szörnyetegek egy olyan fajt takarnak, amelynek résztvevői más, semelyik oldalhoz nem tartozó lények képviselőiből verődtek össze. Némelyikük nagy és brutális, azonban akad köztük jó néhány, aki még az embereknél is okosabb – példának okáért a sárkányok, akik (kis képzavarral élve) a rémek hadtestének lángot lövellő gerincét képviselik. A népcsoport lényei vagy jók, vagy gonoszak – soha nem semlegesek, és mindig hatalmas erővel vetik magukat a küzdelembe.

A jelenlegi állapot szerint minden faj hat frakcióra bomlik, vagyis 18 különböző civilizációval vághatunk majd bele a küzdelmekbe, ami első ránézésre több mint elég – reméljük tényleg biztosítja majd a megfelelő változatosságot a teljes játékmenet alatt...

FELFEDEZÉS, TERJESZKEDÉS, TERMELÉS, PUSZTÍTÁS...

... vagyis angolul a legendás 4X, a körökre osztott stratégiai játékok egy különös, sokak számára érthetetlen szegmensét fedik le. Ebben a stílusban próbál meg majd versenyezni az Elemental, amely, ismerve a Masters of Magicet, mint lelki elődöt, nem is meglepő. A játékos faj kiválasztása után mindenki birtokol majd egy elementalistát – vagyis egyet



ISMÉTLÉS A TUDÁS ANYJA, AVAGY: MI IS AZ A 4X?

Napjainkban, amikor a konzolos egyszerűsítés lassan, de biztosan minden műfajba beeszi magát, sajnos be kell mutatni a 4X stílust, amely a '90-es években (főképp a már említett Masters of Magicnek, illetve a Civilization-sorozatnak hála) még nem szorult magyarázatra. A Computer Gaming World magazinban, Alan Emrich által 1993-ban a Master of Orion miatt definiált stílus jelentése "eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate", vagyis szabad fordításban "felfedezés, terjeszkedés, termelés és pusztítás", valódi értelmét pedig az adja, hogy játékosként a négy X bármelyik csapásán elindulva lehetőségünk van győzelmet aratni. Bár a stílus körökre osztott, nem egy fejlesztőcég (többek között – saját bevallása szerint – a Blizzard is) ennek a mágikus négy szónak köszönheti a sikerét, hiszen az alapötletet butítva, felhígítva, sőt, sokszor valósidejűsítve olyan programok születtek, mind a Heroes of Might & Magic, a Command & Conquer, vagy éppenséggel a Warcraft Orcs & Humans.

azok közül a speciális képességgel bíró hősök közül, akik össze tudják kaparni a mágikus szilánkokat, és a megtalált darabokat a saját előnyükre tudják fordítani –, akivel útvesztőket fedezhet fel, legendás varázstárgyakat szedhet össze, vagy éppenséggel harcolhat a konkurenciával. Bár a szilánkok elsősorban mágiára lettek kihegyezve, játékosként nem leszünk rákényszerítve, hogy központi szereplőnkkel szaftos varázslatokat szabadítsunk az ellenfélre – képességeit fejlesztve (amelyek kihatnak majd a fajunkra is) például dimplomatává vagy harcossá is válhatunk, ahogyan az ebben a stílusban már lenni szokott.

GRAFIKA? HAGYJUK...

A program különlegességét – leszámítva természetesen a képekről megfigyelhető rondaságot... mármint, egyedi külsőt – az aládobott motor jelenti, amely képes kezelni a 32, valamint a 64 bites processzorokat is, és ehhez igazítja a játéktérképek méretét, valamint a játékos elé állított kihívásokat is. Például egy csúcsteljesítményű számítógéppel olyan változókkal rendelkező világot alkot, amelyen akár évekig (!) is kalandozhatunk (ezzel bíztatva az amúgy zömmel elavult gépparkkal rendelkező 4X rajongókat géptuningra), míg egy szerényebb masinával pár napos területeket kapunk. Ahhoz pedig, hogy ne csak az eddigi rajongókat ültessék a gép elé, a fejlesztőbrigád (akiknek nem mellesleg a Galactic Civilizationt is köszönhetjük) egy újfajta többjátékos opciót, vagyis a „folytonosan létező világokat" hozza el – ennek lényege, hogy birodalmunk akkor is él és létezik a megadott változókat figyelembe véve, amikor éppen dolgozunk, vagy szociális életet élünk, amolyan MMO-stílusban. Természetesen megmaradnak a stílushoz kötelezően köthető opciók is (a hálózatos játékmódokban például okáért a manapság már csöppet okafogyott hot seat mellé e-mailes fordulók lehetőségét is ígérik a srácok, ami mára már szintén inkább cinkos összekacsintás, mint valóban felhasználható játéktechnikai elem), valamint multiban is érvényesül a 4X szabály, vagyis a nyerési kondícióknak megfelelően akár komolyabb játékos-játékos elleni küzdelmek nélkül is győzhetünk egy-egy partyban.

EZ MEGINT JÓNAK TŰNIK, CSAK...

Nem köntörfalazunk: az ígéretek mindegyike nagyon jól hangzik, azonban a 2010-es megjelenés tükrében méginkább sokkoló az a grafikai körítés, amelyet látvány címén a program mellé csatolnak a fejlesztő srácok. Ez a pillanatnyilag tervként is elmarasztalható, rajzfilmes stílus... Tisztában vagyunk azzal, hogy a 4X-ben nem lényeg a grafika – a Stardock azonban szeretné az idáig a stílust nem ismerő játékosokat is a program mellé állítani, amely a már napjainkban is röhejes külső miatt egyszerűen lehetetlen küldetésnek tűnik. Természetesen mindettől függetlenül (kis túlzással) tűkön ülve várjuk a szoftvert, hiszen a milliónyi lehetőség, valamint a gépteljesítményhez állított térképek miatt valószínűleg évekre leköt majd minden olyan kalandort, aki valamennyire is vevő a stílusra. Szomorú, hogy a külső jegyekben nem tükröződnek a belső ígéretek...

pc guru

KÉSZÜLTSÉGI FOK 30%
VÁRHATÓ SIKER 85

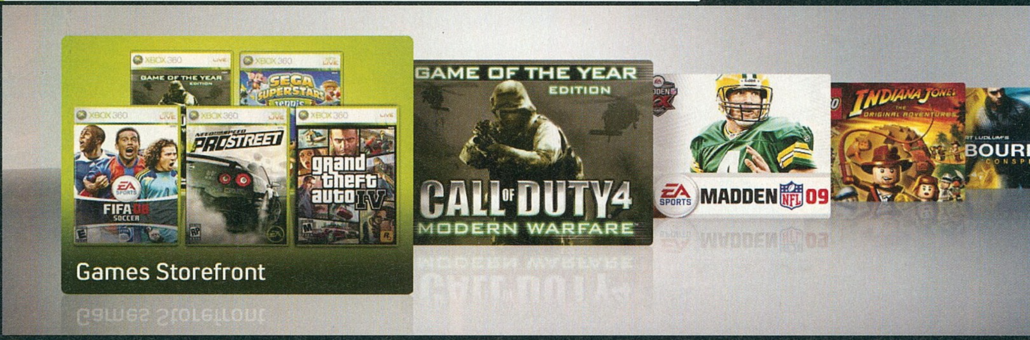
A fejlesztő információ szerint egy Masters of Magic klónt kapunk, amely a képeket elnézve - legalább is grafikában - megálja a helyét, az Elemental ugyan is úgy fest, mint a '90-es évek csodaszoftverei. Az ígéretek szépen hangzanak, de messze van még 2010...

NIGHTBAGOLY

PRO: Körökre osztott stratégia, Masters of Magic klón

KONTRA: Ronda grafika, messze van még

VÁRHATÓ MEGJ.: 2010



MICROSOFT hadműveletek

írta · miguel

Hosszas várakozás és ígérgetés után végre elérhetővé vált az Xbox 360 új kezelőfelülete, az NXE. Elindult az Microsoft online boltja, ráadásul kiadták a Windows 7-ben debütáló, egyelőre csak készítgetett DirectX 11 egy nem végleges fejlesztőeszközét is.

Nagyon úgy tűnik, valaki felébredt a Redmondban, mert hirtelen több fronton is hosszú éve esedékes vagy halogatott változtatásokat és újításokat léptettek életbe. Elindult a cég első online boltja, amiben a szoftver-, játék- és konzolóriás termékeihez juthatunk hozzá, pillanatnyilag vegyes sikerrel. Lecserélték az Xbox 360 kezelőfelületét, ami a Live tartalom bővülésével egyre kevésbé volt képes lépést tartani, végül pedig az előző számban már elemzett Windows 7 mellé tervezett új DirectX is hírt adott magáról: az ingyenesen letölthető SDK (Software Development Kit – alkalmazásfejlesztő csomag) megvillantotta, milyen új megoldásokkal varázsolja majd különlegesen élethűvé a jövő játékait.

MICROSOFT STORE

Hatalmas lemaradást próbál behozni az online értékesítés terén a Microsoft, mikor több évvel a Steam, és a nagy riválís, az Apple virtuális üzletének elindulása után megnyitja saját netes bolthálózatát. A tulajdonképpen minden nagyobb hűhó vagy felhajtás nélkül bevezetett „újítást" kétkedve fogadták a vásárlók és a szakma egyaránt, ráadásul nem is sikerült teljesen zökkenőmentesen a start: már a nyitás másnapján cikkek garmadája támadta a céget, hiszen nem elég, hogy a netes vásárlás egy centtel sem olcsóbb, mint egy hétköznapi boltban, de a rendelésekre rászámolt postaköltség hozzáadódik az amúgy is vitatottan baráti árhoz. Ettől függetlenül maga a próbálkozás üdvözlendő, hiszen most legalább egy helyen megtalálható minden, ami Microsoft: operációs rendszerek, felhasználói szoftverek és játékok, hardverelemek egyaránt, sőt, a saját fejlesztésű, hordozható médialejátszó, a Zune minden változata és kelléke is helyet kapott a virtuális polcokon. Az üzletnek jelenleg az amerikai, a német, a brit és a koreai verziója nyílt meg, de rövidesen a francia, a japán, a holland és a spanyol oldal is elindul – hogy itthon mikor számíthatunk ilyesmire, arról nincs információnk.

NXE

New Xbox Experience, vagyis új Xbox-élmény. Hangzatos név, alapos marketinghadjárat, amibe valószínűleg a pár nappal a megjelenés előtt kiszivárgott kalózváltozat is besegített – és íme, három évvel az Xbox 360 megjelenése után új, színes, minden szempontból érdekes és előremutató felhasználói felületet, műszerfalat, dashboardot kapott a Microsoft next-gen konzolja. Hogy erre miért volt szükség? Nos, el kell ismerni, hogy bár az eredeti, pengés-lapos rendszer is tökéletesen kiszolgálta az átlagjátékos igényeit, az internetről folyamatosan érkező tartalom, illetve a cél, hogy a konzol ne csak játékgépként, de médiacenterként is funkcionáljon, elavulttá tették a régi megoldást. Az új rendszer áttekinthetőbb, színesebb, sokoldalúbb lett, viszont eközben megtartották az egyszerű menürendszert, és ha már lehetőség volt rá, a fejlesztők belezsúfoltak egy halom olyan megoldást, amikre nagy szükség lett volna már eddig is, de a régi felületbe csak körülményesen, vagy egyáltalán nem tudták beleépíteni.

Az első ilyen újítás inkább látványos, mint fontos: immár nem csak közepesen ötletes, játékokból „lopott", vagy előre megrajzolt arcképünk, avatárunk lehet, hanem megalkothatjuk, a szó legszorosabb értelmében testre szabhatjuk virtuális megfelelőnket. A testalkat, az arc részletei és a ruházat mind-mind részletesen kialakítható – a rossz nyelvek és a tapasztalat szerint az xboxos megoldás szinte teljes mértékben megegyezik a Nintendo Wii-ben látott megvalósítással, de a lényegen ez nem változtat: igenis vidám és jó ötlet ez, sokkal rokonszenvesebb egy olyan karaktert a magunkénak mondani, akit a feje búbjától a lábujja hegyéig mi alkottunk meg (persze a választható arcvonások és ruhadarabok szabta határokon belül), mint egy egyszerű robotos képpel elintézni az egész ügyet. A neten szinte már másnap elindultak a „ki hasonlít jobban a boxos avatárjára" fórumtémák, és a PC Guru szerkesztői is igyekeztek azonnal leklónozni magukat a Microsoft masináján (lásd a tartalomjegyzék mellett a havi kérdésünk képeit). Természetesen mostantól megsokszorozódik azon játékok száma, amik kihasználják az avatárok létét: az első fecskék között jellemzően közösségi játékok állnak, mint például a Live rendszerén játszható Uno, vagy a baráti körben eszméletlenül szórakoztató mozikvíz, a Scene It? új része.

A MICROSOFT MINDEN TERÜLETEN ÚJULT ERŐVEL LÉP HARCBA, DE KÉRDÉS, HOGY EBBŐL MI, MAGYAROK MENNYIT IS ÉRZÉKELÜNK MAJD A JÖVŐBEN...

Mivel hazánkban a Live! szolgáltatás – fogalmazzunk így – csak szakaszosan elérhető, a magyar játékosoknak sokkal fontosabb, és technológiai szempontból is nagyobb súllyal bíró újítás, hogy aki szeretné, mostantól telepítheti a játékait az Xbox 360 merevlemezére is. Ennek elsőrendű haszonélvezője a fülünk lesz, hiszen a DVD-olvasó kiiktatásával megszűnik a szovjet utasszállítók turbináit is megszégyenítő süvítés – persze a játék lemezét másolásvédelmi okokból azért a meghajtóban kell tartanunk, hogy szükség esetén a gép ellenőrizhesse annak eredetiségét. A szónikus vihar megszűnésének egyéb mellékhatásai is vannak, egyes játékok feltelepítésével gyorsíthatunk azok töltési idején – persze csodát azért ne várjunk. Sőt, akad olyan játék, aminek egyenesen rosszat tesz az installálás: a Halo harmadik epizódja például bizonyítottan belassul, ha merevlemezről futtatjuk. Természetesen a telepítősdinek elsősorban a gépünk winchesterének mérete szab határt: a mókából helyből kiesnek az Arcade típus tulajdonosai, de a 20 GB-s merevlemezzel szerelt változatok gazdái sem járnak sokkal jobban – érdemes tehát mostantól új gép vásárlása esetén a 60 GB-s Pro, vagy a 120-as Elite közül választani (hivatalos forgalomban elméletileg nem is találkozhatunk a régi, húszas változattal). Rengeteg egyéb újdonság várja a jelenlegi és leendő Xbox-tulajokat, (sajnos ezen lehetőségek egy része nálunk nem túl életképes), és összességében elmondható, hogy még mindig a Microsoft a felhasználói élmény fokozásának egyik nagymestere.

DIRECTX 11

A november elején kiadott SDK egyelőre inkább csak arra jó, hogy akik értenek hozzá, azok meg tudják mutatni a jövőt olyanoknak, akik a programozásból csak a végeredményt, a kis figurákat látják. Igazából ha végignézzük az újdonságok kifejezetten meggyőző listáját, láthatjuk, hogy csak pár olyan betűszó, rövidítés vagy fantázianév akad, ami a hétköznapi játékosnak többet mond, mint mondjuk hasonló mennyiségű szakszó a kvantummechanika területéről, de azért igyekszünk összeszedni, mi mindent tudunk az új változatról. Érdekes információ például, hogy bár a programcsomag a Windows 7-tel együtt jön majd, a Vistások is kapnak belőle, de hogy hogyan – az SP 2-vel együtt, vagy majd külön –, az még kérdés. Ennél az a bejelentés sem sokkal konkrétabb, hogy a fejlesztők rengeteg energiát fordítanak a folyamatok feldolgozásának többszálúsítására, ami az egyre több magot használó processzorok miatt fontos. A Microsoft oldaláról letölthető készlet megfelelő hardverelemek híján egyelőre a processzort izzasztja meg a demonstrálni kívánt képek előállítása közben, de a program célja egyelőre nem a fejlesztés, hanem a fejlesztők felkészítése, hogy aztán ők minél gördülékenyebben álljanak át a jövő karácsony környékén megjelenő új eszközök használatára. Az új lehetőségek közül a Tesselation és a Shader Model 5.0 alkalmazásához kell majd mindenképpen a DirectX 11-et futtatni képes hardver, de azért marad kellő számú olyan, egyszerűbb technológia, ami a régi, olcsóbb kártyákon is megmozdul. Az elemzők mindenesetre azt mondják, jó látni, hogy a redmondiak nem feledkeznek meg a PC-s játékosokról sem.

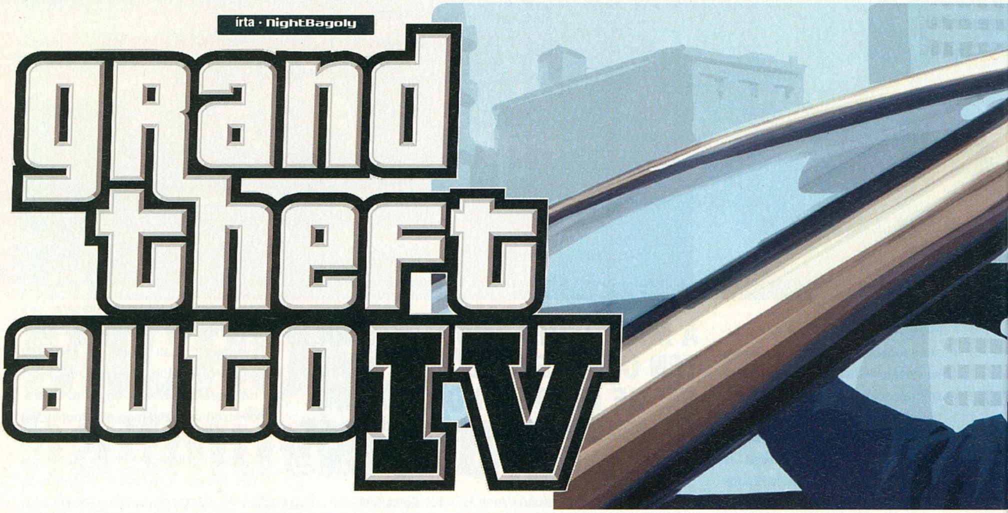
Összességében elmondható tehát, hogy az év végére igencsak összekapta magát a Microsoft. Bár a felsoroltak közül egyelőre csak az NXE jelent közvetlenül használható tartalmat a hazai játékosoknak (és az sem teljes mértékben), az mindenképp látszik, hogy sem a konzolos, sem a PC-s játékipar nincs veszélyben, mert míg az egyikben lassan, kis forradalmakkal haladunk előre, a másik területen a csendesen készülő, de a végén annál nagyobbat durranó fejlesztések várnak ránk a közeli és nem túl távoli jövőben.

MEGJÖTT A JASPER

Lapzártakor érkezett a hír, hogy megjelent az MS next-gen konzoljának, az Xbox 360-nak Jasper nevű, alaposan áttervezett változata. A legfontosabb újítások között említhetjük, hogy az új masinák grafikus processzorai már a 65 nm-es gyártástechnológia gyermekei, vagyis az elődeikkel megegyező erőkifejtéshez jóval kevesebb energia kell nekik (ehhez kapcsolódik, hogy az új sorozat 175 W helyett már csak 150 W-ot fogyaszt), ráadásul mindeközben jóval kevesebb hőt is adnak le. Ez utóbbi az RROD (Red Ring of Death) néven elhíresült, világszerte nagy méreteket öltő meghibásodási hullám megállítása miatt fontos – ezzel már a konzol 2006-os megjelenésétől kezdve küzd a redmondi cég, talán most végre sikerült megoldani a túlzott hőleadás okozta bajokat. Technikai újítás még, hogy megnövelték az alaplapra szerelt flashmemória méretét is: az eddigi 16 helyett immár 256 MB áll az alkalmazások rendelkezésére – természetesen a mentések továbbra is külső háttértárat igényelnek. Nehéz segítséget nyújtani azoknak, akik mindenképp az új sorozatból szeretnének kifogni egyet. Ha alapul vesszük azt, hogy hazánkba még szinte elenyésző eséllyel érkezett ilyen példány, akkor is csak az eltérő tápcsatlakozót mondhatjuk, mint majdnem biztos pont – ember legyen a talpán, aki az Xbox 360 sorozatszámából ki tud hozni bármi értelmeset.

írta · NightBagoly

Grand Theft Auto IV



fejlesztő > Rockstar North kiadó > Rockstar Games web > www.rockstargames.com/IV

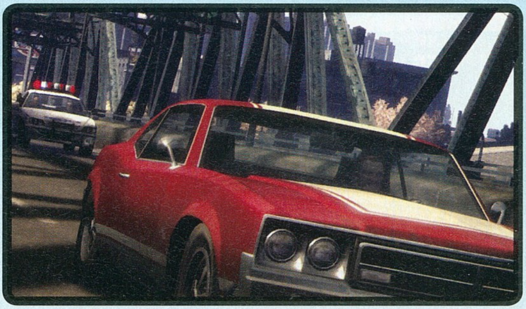
Ki gondolta volna annak idején a DMA Designről, hogy a Lemmings mellett egy felülnézeti bűnözőszimulátorral írják be magukat a történelemkönyvekbe? A hihetetlenül egyszerű alapötlet (az egész GTA egy fejlesztő fejéből pattant ki, amikor a televízió élesben közvetített egy ámokfutó autóst) tömegek számára volt érdekes, a csapat nevet váltott Rockstarra, kiadta a sokak által csak "újragondolásnak" bélyegzett második részt, majd látva a széria PlayStationos anyagi fogadtatását, elvonult, hogy a japán gigavállalat új gépére egy formabontó harmadik résszel jelentkezzen - a történet innentől pedig több, mint legenda...

A Grand Theft Auto negyedik részére kis túlzással a harmadik felvonás óta várakoztak a rajongók. Akadt ugyan két, szintén minőségi "folytatás", amely új helyszínt, történetet, járműveket hozott, de az igazi generációs ugrásra, az igazi földrengésre, ahogyan azt már a Rockstartól megszokhattuk, mindig a számozott epizódoktól várhattunk. Az első részre egy jóval kidolgozottabb történettel és grafikával érkező második volt a felelet, majd ezt egy minden tekintetben mérföldkőnek tekinthető harmadik rész, a PlayStation 2 egyik legnagyobb húzóneve követte. A világ lélegzet-visszafojtva várta, hogy az azóta már a Sony-exkluzivitását elvesztő négyes képes lesz-e úgy megrengetni a világot, ahogyan azt innovációjával a hármas tette, most pedig, alig pár hónappal (amely a rajongók számára bizonyára éveknek tűnt) a konzolos változatok után végre megérkezett Windows platformra is a lehetőség, hogy lássuk, mire mentek a fiúk azzal a bizonyos nagy négyessel.

AZ AMERIKAI (RÉM)ÁLOM

Nikolai "Niko" Bellic – történetünk főhőse – 1978-ban született a volt Jugoszláviában. Gyermekkorát a háború által szétdúlt Szerbiában töltötte – míg a legtöbben csattogós lepkéket huzigáltak az udvaron, ő az ellenség vérét oltotta a keze ügyébe akadó fegyverekkel. Alig húsz éves volt még, amikor osztagával Koszovóban csapdába csalták, bajtársait (őt, valamint két másikukat kivéve) pedig lemészárolták – ezzel végleg mélypontra taszítva az odáig sem túl szerencsés fiatalembert. A háború végeztével nem tudott magával mit kezdeni – hiszen csak a gyilkoláshoz értett, így végül munkát vállalt egy ékszercsempésznél, ahol szintén számtalanszor bemocskolta a kezét. Mikor kezdett megcsömörleni a rengeteg kiontott élettől, csak egy valakiből meríthetett erőt: unokatestvéréből. Roman, leveleiben arról mesélt neki, hogy valóra váltotta az

> **"TÖKÉLETES JÁTÉK NINCS, DE AZÉRT A GRAND THEFT AUTO 4. RÉSZE KÖZEL JÁR HOZZÁ..."**



Száguldás, Porsche (?), szerelem, száguldás. Ó-ó-ó-ó-ó!

Maga ebben a részben 1235 kocsit lopott el, mellette összetört 3456 gépjárművet, lelőtt és elütött 12 645 embert. Jutalma negyvenötszörös életfogytiglan.

amerikai álmot: gazdag, számtalan sportkocsija, villája, és nagy dudájú nője van. Mikor egy "baleset" miatt az ékszercsempészi munkájáról le kellett mondania, volt főnöke pedig a nyomában loholt, csak egy dolgot tehetett: fogta a bőröndjét, felszállt az első hajóra, és elindult, hogy kuzinja segítségével egy új, gyilkolástól mentes életet kezdhessen az ígéret földjén. Amint azonban partra szállt az álmok hazájában, keserűen csalódnia kellett, rokona még mindig ugyan olyan link, mint amilyennek megismerte, se nők, se kocsik, csak egy csótányos albérlet, meg egy taxitársaság, amely hemzseg az alvilági kapcsolatokból merített adósságokból. Nikonak nincs választása, ahhoz, hogy megmentse az unokatestvérét, csak arra támaszkodhat, amihez ért – menet közben pedig egyre több és több holtest kerül az útjába, egyre nagyobb és nagyobb halak utaznak rá. Az elvárt béke helyett egy új háborúban találja magát, ahol az ellenség láthatatlan, és minden levágott feje után újabb kettőt növeszt. Nico, annak érdekében, hogy mentse magát, akarva-akaratlanul is egyre mélyebbre süllyed Amerika mocskos alvilágába...

EGY TÖRTÉNET MIND FELETT

Hihetetlen, de igaz: már a San Andreasban sem lehetett túl nagy panasz a történetre, ám a Grand Theft Auto negyedik része még erre is rátett egy lapáttal. Nikoval sokkal egyszerűbb azonosulni, mint a legtöbb videójáték főhősével – ambíciók helyett eleinte főképp a túlélésért küzd, majd, mint a legtöbb embert, akinek esélye sincs a boldoggá avatásra, őt is megkísérti a hatalom és a vele járó gazdagság. Ő egymaga annyi érdekes részlettel és apró történettel rendelkezik, amely elég lenne három másik átlagos programra, de rajta kívül még számtalan olyan szereplő felbukkan, akikre akár komplett filmet vagy tévésorozatot lehetne építeni. Ezek az arcok azonban csak statisztták, a Rockstar valami olyat alkotott, amelyre évek, sőt, meg merem kockáztatni, évtizedek múlva is emlékezni fogunk. A fordulatok izgalmasak, a motivációk vé-

TIPPEK-TRÜKKÖK ELSŐ FELVONÁS

„9.11? BAJBAN VAGYOK!"

Mi történik, amikor a semmi közepére kerülsz autó és minden nélkül, ráadásul a tesód sem tud számodra biztosítani egy taxit? Semmi probléma, van megoldás – kapd elő a mobiltelefonodat, és tárcsázd a 911-et. Hívhatsz rendőrautót (amelynek megszerzéséért ugyan meg kell küzdeni, de ha sikerül a fakabátokat lerázni, a szirénának hála nagyon gyorsan lehet a legnagyobb forgalomban is közlekedni), mentőautót (amelyből az orvosok kipattanva életerővel láthatnak el), valamint tűzoltókocsit, amelynek ugyan gyakorlati haszna nincs, de böszme, és semmi sem állíthatja meg!

„AZÉRT VANNAK A JÓ BARÁTOK..."

A játék végigjátszása során számtalan jó barátra lelhetünk – érdemes mindenkivel haverkodni, hiszen néhányan jóféle extrákhoz juttathatnak. Egyszerű az emberekkel jóban lenni – pusztán rá kell jönni, milyen szórakozás jön be nekik. Fontos azonban, hogy ezek a fránya cimborák gyakran hívnak minket, és amennyiben lerázzuk őket, csökken a népszerűségünk, ha csak nem fogadjuk el a programot, majd telefonon mondjuk le azt. Ilyenkor nem kell a város másik végébe mennünk a kedvükért, plusz ugyanúgy fognak kedvelni, mint addig!

„TAXI!"

Az eddigi részekben maximum küldetéseket oldhattunk meg taxival, ezek most elmaradtak, cserébe jobban fogjuk kedvelni a tipikus New York-i sárgákat, mint eddig valaha, hiszen ha leintünk egyet, bárhova eljuthatunk, ahova csak szeretnénk. Időre menő küldetéseknél (esetleg barátokkal való találkozásoknál) nagyon hasznos a gyors utazás funkció – ilyenkor ugyan nem gyönyörködhetünk Liberty City csodálatos látképében, viszont némi extra zöldhasúért a város bármelyik részébe pikk-pakk elteleportálhatunk.

NYERD MEG A GTA IV PC-S VERZIÓJÁT!

A forgalmazó **MM Holding Kft.** jóvoltából lehetőségünk van egy gyönyörű, dobozos GTA IV PC-példányt kisorsolni azon szerencsések között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésünkre. Ezúttal sincs tehát más dolgotok, mint írni egy e-mail-t a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** címre, **GTA** jeligével. A helyes megfejtés mellé mindenképpen írjátok meg a teljes neveteket és a címeteket, ahová postázhatjuk a nyereményt! Sok sikert mindenkinek! A megfejtéseket **december 31**-ig várjuk!

KÉRDÉSÜNK: ÖSSZESEN HÁNY GTA EPIZÓD JELENT MEG NAPJAINKIG?

gig követhetők, a párbeszédek elképesztően lebilincselőek. Egy szó, mint száz, egyszerűen lehetetlen fogást találni mind a karaktereken, mind az őket mozgató történeten. Amikor pár kollégámat megkérdeztem, mégis ki az, akit a legjobban megkedvelt a program végigjátszása során, nem kaptam azonos választ: volt, aki Romant, a főhős hazug és örök optimista kuzinját emelte ki, de akadt olyan is, aki a folyamatosan vidám cigiket fogyasztó, és a csomagtartójában komplett arzenállal rohangáló Little Jacobot, vagy éppen a harsány és elképesztően nagy arcú Bruciet emelte ki. Azt hiszem, ez mindent elárul a játékban hemzsegő milliónyi érdekes, és izgalmas karakterről.

Magáról a programról nem hiszem, hogy túl sokat újat lehetne mesélni. Adva van egy nyitott város – esetünkben Liberty City, amely csak a jogi balhék elkerülése, meg a tradíciók miatt nem New York, de a nagy alma minden ismertetőjegye megtalálható benne. Főhősünk érkezése után autókat rabolhatunk, küldetéseket oldhatunk meg, és pont azt csinálhatjuk, mint az összes eddigi GTA epizódban. Bár jó pár dolog kimaradtak, ezek hiányát nem nagyon érezzük majd. Ha valaki visszalépésnek veszi, hogy a San Andreas "tamagocsi" opciója is a kukában landolt, lelke rajta, nekünk nagyon nem hiányzott az elhízás, a konditerem, és a különböző frusztráló, önismétlő minijátékok garmadája. Helyette kaptunk számtalan érdekes helyet, ahol például bowlingozhatunk, darthsozhatunk

Na még két golyó, és úgy kivasallak a bringámmal, hogy még édesanyád sem ismer majd rád!

(nem, nem a Mount & Blade rajongó kollégáról van most szó...), stand up comedyt nézhetünk, leihatjuk magunkat. Ez utóbbinál hihetetlen mókás, ahogy a főhős részegen dülöngélve kiabál taxi után, ráadásul ilyenkor számtalan érdekes párbeszéd tanúi lehetünk. A hasonló szituációkat még sorolhatnánk orrvérzésig, lényeg, hogy magán a GTA-n kívül millió opciónk van, amelyek ráadásul – ellentétben az előző rész kissé félresiklott megoldásaival – tényleg szórakoztatóak. Egyetlen apróságot azért felróhatunk neki: a hatalmas bejárható város gyönyörű és élő díszlet, de maga a főszál – hiába a pár helyen fellelhető döntés illúziója – teljesen lineáris, így az újrajátszhatóság ebből a szempontból nem az igazi, cserébe azonban az eddigi részekkel ellentétben itt maga a sztori tényleg lebilincselő. A történetet ráadásul számtalan mellékküldetés keresztezi, minimum 30-40 óránk biztos lesz a programban, de ha tényleg minden apróságra odafigyelünk (200 lelövendő galamb, ugratók és egy csomó miegymás), nos, pár hónapig ellehetünk, és akkor a többjátékos opciókról még szó sem esett. Hibák természetesen akadnak, főképp az optimalizálás terén, néha a legnagyobb tűzpárbajokban és „GTA" pillanatokban is száguld a progi, máskor meg üresjáratban, a lakásunkban hirtelen lezuhan a képfrissítési ráta. Olyan is előfordult, hogy egyszer-egyszer eltűntek a textúrák menet közben, vagy éppen (főképp gyors járműveknél, illetve helikoptereknél) az orrunk előtt, váratlanul a nagy fekete masszából jelent meg egyszerre minden. De ezek olyan apróságok, amelyek felett simán át lehet siklani, és amelyek csak ritkán jelentkeztek a játékba ölt órák során.

A TÖKÉLETES NICO BELLIC EGY LEHETSÉGES MOZIFILMBEN

A GTA IV negyedik részének sztorija igazi lebilincselő történet, főleg ahhoz képest, hogy egy akciójátékról beszélünk. Mozivászonra kívánkozó darab, nem is csoda, ha elgondolkodtunk rajta, ki lenne esélyes a főszerepre. Három színészt választottunk, lássuk kit, és miért.

VLADIMIR MASHKOV

Mert eredetileg is róla mintázták Niko Bellic fantasztikus karakterét, és mert az Ellenséges területben marha jó volt Sasha szerepében – már amennyit felbukkant. Jobbára ismeretlen arcként tökéletesen tudná hozni a GTA IV főkolomposának szerepét.

VIN DIESEL

Mert Vin Diesel minden akciófilmben tökös, ráadásul nem nagyon szeret folytatásban szerepelni, tehát nem kellene rettegni egy esetleges "kizárólag videotékás" folytatástól. A kopasz színész nagyszerűen hozná az egyébként szimpatikus badass figurát és a sajátos orgánuma csak tovább fokozná az élményt.

MARK WHALBERG

Kedvenc Marky Markunk igazából kakukktojás, vigaszdíjként ajánlanánk fel neki ezt a karaktert, mert a Max Payne anynyira borzalmas volt (minősége a Hitmanével vetekszik), hogy annál már csak jobb szerepe lehet – ráadásul a rosszul sikerült bosszúálló-moziban nem látszik, de tényleg korrekt színész.

Nico Bellic igazi úriember, az ötödik randiig egyetlen nőt sem kötöz meg. De ha már összemelegedtek, akkor jön csak az igazi móka...

grand theft auto IV

TIPPEK-TRÜKKÖK MÁSODIK FELVONÁS

„KIS CÉL, KIS HIBA"

A GTA negyedik részében gyakorlatilag már a legelső tűzharcoknál is hatalmas túlerővel kell szembenéznünk: a fedezékek használata elengedhetetlen, ahogy a pontos célzás is. Ha golyóálló mellényben közelítenek felénk, érdemes egyből a fejre menni, ha pedig netalántán azon kapjuk magunkat, hogy menekülnünk kell, elég csak lábon lőni az üldözőket – bicegve ugyanis nehezen érnek bennünket utol. Az eddigi részekkel ellentétben itt tényleg fontos a pontosság, életet menthet, méghozzá a miénket.

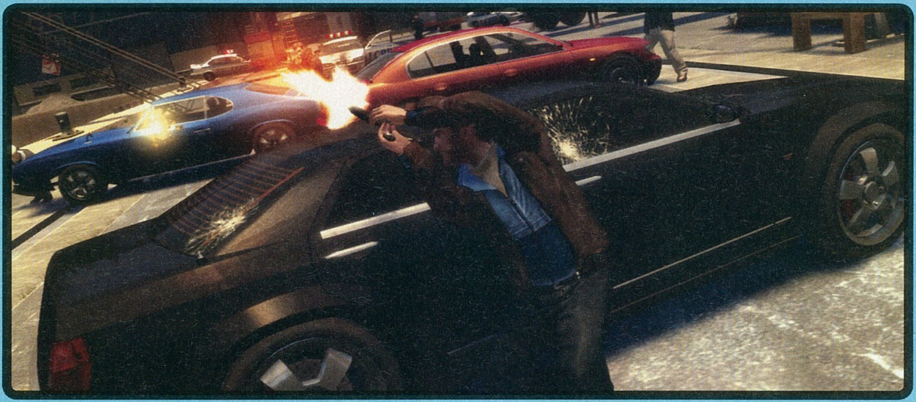
„ALUDJ EL, KISEMBER"

Unod, hogy egy-egy városnézés közben folyamatosan új küldetésekkel zaklatnak, esetleg jobban érdekel egy sztriptízbár, mint Niko kuzinjának története? Semmi probléma - ha a telefonodon bekapcsolod a „sleep mode"-ot, nyugodtan kocsikázhatsz és barátkozhatsz, a történet gyakorlatilag megáll, aztán ha már meguntad a céltalan kóválygást, elég csak kinyomni az opciót, és újra becsatlakozhatsz az izgalmas, fordulatokban gazdag sztoriba. Érdemes egy-egy új terület megnyitása után élni a lehetőséggel, nagyon nagy segítséget jelent, ha ismered a terepet...

GAMES FOR WINDOWS

És egy huszáros vágással ugorjunk is a legfontosabb pontra, vagyis arra, hogy a konzolokon szinte tökéletesen sikerült játékot hogyan sikerült átdolgozni sokunk kedvenc platformjára. Az első, és legfontosabb kiemelni, hogy a minimum gépigény nem vicc, az alatt egyszerűen játszhatatlan a program, hihetetlen hardverkövetelménnyel bír a GTA IV. Mielőtt azonban bárki amiatt hőbörögne, hogy mindez a Rockstar hibája, és nem fordítottak elég időt a PC-s változatra, azonnal le kell szögezni: az összhatás miatt egyszerűen kézenfekvő a döbbenetes minimum elvárás (habár sokakat ez nem nagyon fog vigasztalni). Probléma még a gép különböző hardvereken történő problémázása és a Securom, továbbá a Social Club regisztráció sem teszi gördülékennyé a játékot.

Bár a sajtóanyagban leszögezték, hogy a számítógépeinkre grafikailag alaposan megtuningolt változat érkezik, ismerve a program konzolos variációit, ez az ígéret lehetetlennek tűnt – és valójában az is volt. Bár tény, hogy a textúrák élesebbnek látszanak, a fények szebbek és járókelőkből valamint járművekből is mintha egy picit több lenne, de a különbség a dobozos, vagy a PS3-as változathoz képest szinte elenyésző. A részletek itt sem tökéletesek: a modellekből – bár kifejezőbbek, mint a legtöbb szoftverben – jócskán kispórolták a háromszögeket, a járgányok – bár iszonyatosan dögösen festenek – elbújhatnak bármelyik autószimulátor mögött, és az effektek zöme is olyan, hogy nem fogunk miatta sikítva a szomszédba rohanni, mondván, ezt feltétlenül látni kell. A kulcs még mindig az összhatás – az összhatás, amely, hiába a tökéletlen részletek, mégis szinte tökéletes. A szoftverbe beépített fizikai motor gyakorlatilag hibátlanul végzi a dolgát, a mellé szerződtetett

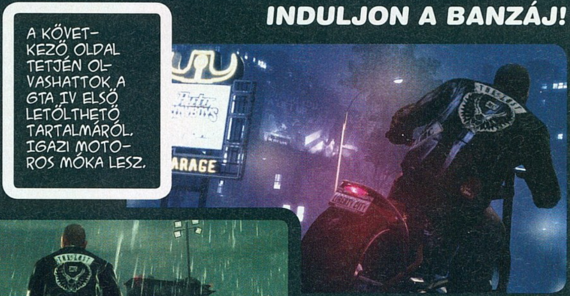


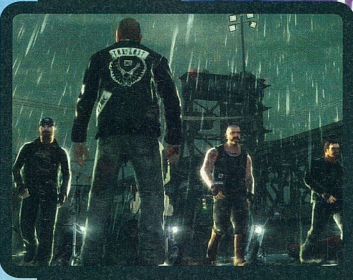
Figyeljétek a technikámat. A susogós melegítőm ellenére én egy vérprofi karabély-művész vagyok.

Euphoria-mozgásszimulátor pedig olyan reális, időnként már-már megrázóan valósághű élményt biztosít, hogy az ember kis túlzással maga alá pisil, amikor először nekiveselkedik a programnak. Aki nem ismerné a már említett segédmotort, dióhéjban arról van szó, hogy ennek köszönhetően az emberek minden egyes ütközésre más- és másképpen reagálnak. Vége az élettelen rongybabáknak és az ismétlődő halálanimációknak, arról a tényről már nem is beszélve, hogy mindez mekkora lapáttal rátesz a filmszerűségre: próbáljunk meg kivetődni egy száguldó autóból, és körülbelül átélhetjük azt, amit MacLane nyomozó a Die Hard 4-ben, amikor úgy döntött, hogy egy rendőrautóval intéz el egy helikoptert...

A grafika szinte tökéletes, az irányítás pedig – bár az analóg karok hiánya miatt a vezetésnél kevésbé precíz – a tűzharcoknál az egér jelenléte miatt soha nem látott élvezetet nyújt. Térjünk is át a többi extrára, vagyis azokra a bónuszokra, amelyek csak nekünk, PC-s játékosoknak járnak. Az első és legfontosabb, hogy a többjátékos opció a konzoloshoz képest bővítésre került: 16 fő helyett 32-en irthatjuk egymást a világhálón, a mára már ingyenes Games for Windows - Live rendszernek köszönhetően. Elképesztő, de igaz, hogy több, mint egy tucat különböző játékmód áll a rendelkezésünkre egymás kivégzéséhez, amelyek között a szokásos deathmatch-variációkon kívül számtalan csapat alapú, sőt, nem egy kooperatív móka is elérhető. Ebből a legnagyobb poén kétségkívül a Hangman's N.O.O.S.E., amelyben a többiekkel összefogva kell kimenekítenünk valakit megannyi zsernyák karmai közül. Bár a legtöbb opciót láthattuk már különböző játékokban, sőt, nem egy megvalósítása a „konkurenciának" jobban sikerült, ennyire összefogottan és jól még sehol sem bukkant fel ennyi lehetőség. A konzolokon megszokott „gyors játék" mellé ráadásul egy igen igényes szerverkereső is bekerült, amelynek segítségével milliónyi opció segítségével válogathatunk a játszóterek között, hogy aztán minden egyes küzdelem során moziszerű élményben legyen részünk. Most jöhetne a panaszáradat, miszerint egyelőre hatalmas lagokba botlottunk, sőt, 32 játékos esetén már az ajánlott gépigény is sikítva rohant a sarokba, de nem, mert egyrészt ez még csak a kezdeti stádium volt, másrészt pedig egy folttal javítani lehet majd minden hibát.

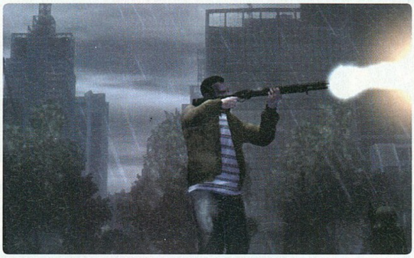
INDULJON A BANZÁJ!

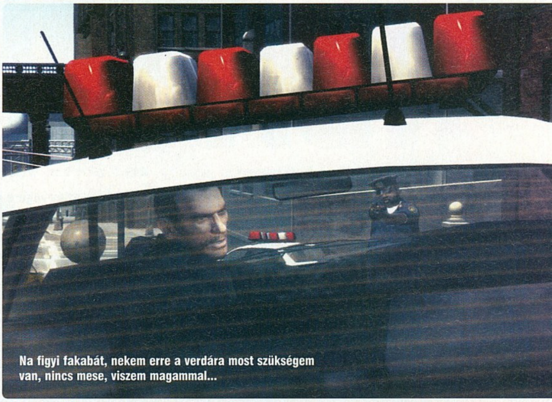




AZ ELSŐ KIEGÉSZÍTŐ: THE LOST AND DAMNED

Hosszú hónapok óta vártuk az eredetileg Xbox 360 exkluzív, de a Microsoftos megbízás miatt talán PC-re is megérkező letölthető „küldetéslemezt", amelyet a leadás napjaiban jelentett be a Rockstar. A The Lost and Damned alcímet viselő, pénzes kiegészítő Niko helyett egy új főhőst, Johnny Klebitzet helyezi előtérbe, aki a helyi motoros banda legnagyobb arca. Miközben repesztünk az új járműveken, és lövöldözünk az eddig még ki nem próbált fegyverekkel, jó pár, eddig nem hallott zene dübörög majd a fülünkben akár az egyedi többjátékos opciók alatt is - arról már nem is szólva, hogy az alapjátékban szándékosan elvarratlanul hagyott szálakat is lezárják majd.





Na figyi fakabát, nekem erre a verdára most szükségem van, nincs mese, viszem magammal...

MINT A MOZIBAN

Apropó, mozi, végre nem kell különböző külső programok segítségével felvennünk az ámokfutásainkat: a beépített visszajátszás-szerkesztőnek hála fél órát (!) rögzíthetünk, amelyet aztán pofonegyszerűen megvághatunk, és összefűzhetünk több másikkal. Ez utóbbira érdemes kitérni, ugyanis döbbenetesen jól sikerült. Akárcsak a legtöbb opciónál, itt is a „beépített" mobiltelefonunkra lesz szükségünk. Először is az F2 gomb megnyomásával rögzíthetjük a különböző jeleneteket, amelyek és egy végpontot, szabadon helyezgethetjük a kamerát, lassíthatjuk, vagy éppen gyorsíthatjuk a jeleneteket, effektezhetjük őket, egy szó mint száz, gyakorlatilag bármit megtehetünk velük. Ha kész a klip, egy egyszerű F6-tal el is menthetjük, hogy aztán más jeleneteinkkel összefűzzük, zenét rakjunk alá (a saját MP3-ainkkal feltölthető rádiónak hála bármilyet), és címmel

„OLYAN JÁTÉK ÉRKEZETT A PC-KRE, AMELYET MÉG HOSSZÚ ÉVEK MÚLVA IS EMLEGETNI FOGUNK."

aztán klip formájában kerülnek mentésre készülékünk tárhelyén. Ha már elég anyag összegyűlt, kütyünk menüjéből ki kell választanunk az editort, majd a jelenetet amelyet szerkeszteni szeretnénk, és mivel minden egérrel irányítható, ez másodpercek alatt meg is történhet. Ezután választhatunk egy kezdőpontot lássuk el. A leírás alapján a dolog pofonegyszerűnek tűnik, és be kell vallani, valóban az is. Egy olyan „mellékes" opció ez a PC-s változatra váróknak, amely mellett a főképp ezzel a képességgel beharangozott The Movies szkriptelt marhaságai gyermeteg bábszínháznak tűnnek. Gyakorlatilag bármit megtehetünk, újraalkothatunk komplett filmeket, vagy létrehozhatunk saját alkotásokat – határ egyszerűen nincs. Ha pedig úgy érezzük, hogy Spielberg vagy ne adj isten John Woo hozzánk képest puding, az elkészült műveket a többiekkel is megoszthatjuk, hála a Rockstar Social Club nevet viselő videómegosztójának.

A magaslati levegő mindig jót tesz az embernek. Arról nem is beszélve, hogy a célzás is jobban megy.

Meg lehet engem kövezni, de azt gondolom, már csak a beépített szerkesztő miatt is megérte az egész portolás, a lélek, vagyis maga a játék ráadásul még mindig olyan, mint konzolokon volt – szinte tökéletes, és korlátlan szórakozási lehetőséget nyújt bárkinek, aki hajlandó rá pénzt áldozni. A harminckét főre bővített multi pedig egy igazán ízletes gyümölcshab azon a tortán, amelyből valószínűleg csak évek múlva kaphatunk egy újabb, következő generációs szeletet. Addig azonban ki tudja, melyik városba ruccanhatunk még ki – mi izgatottan várjuk, mert ha a fiúk tartják a szintet, nem lesz okunk panaszra.

pc guru

GRAFIKA	09	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	10	

NIGHTBAGOLY

Ismét közhely, de tökéletes játék nem létezik - majdnem tökéletes azonban igen, a Grand Theft Auto negyedik része pedig ebbe a kategóriába tartozik. Hiába a hatalmas gépigény és az időnként tapasztalható grafikai hibák, a program beszippant, és órákig, napokig, hetekig nem eresztett el. Imádjuk!

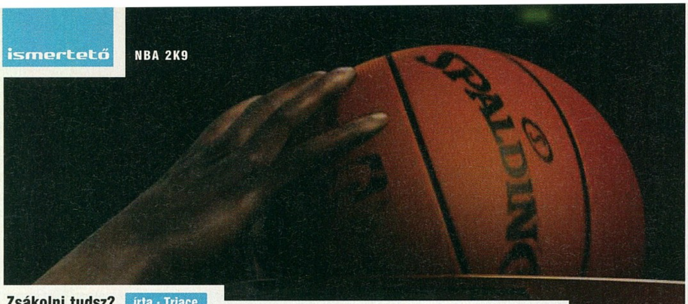
PRO:
- + gyönyörű
- + függőséget okoz
- + Niko Bellic a legnagyobb arc

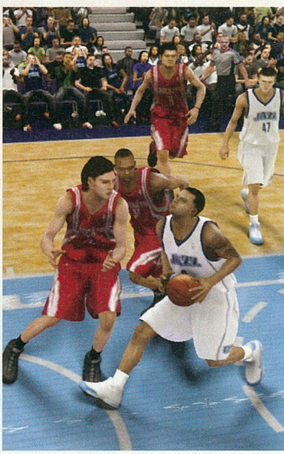
KONTRA:
- - brutális gépigény
- - néhány hardverrel vacakol

9.7

GÉPIGÉNY:
Processzor: 2 magos 1.8 GHz
Memória: 1,5 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 16 GB
Video: 256 MB PS 3.0

WWW.PCGURU.HU/585





Zsákolni tudsz? írta · Triace

NBA 2K9

fejlesztő > Visual Concepts kiadó > 2K Sports web > 2ksports.com

Elég szűkös volt az idei év a sportprogramok szegmensében, ám az év végére két kiadó is beerősített, hogy elkápráztassa a monitor előtt ülő játékosokat. Az Electronic Arts idén nem lépett a pályára kosárlabda-fronton, helyette viszont megtette a 2K Sports, és nem is okozott csalódást.

Néha úgy esik, hogy egyeseknek hatalmas szerencséjük van, és emellett ügyes érzéssel tudják kihasználni a váratlan helyzeteket. Mivel idén nem jelenik meg az NBA Live PC-re, egy teljesen nyitott, és abszolúte nem népszerűtlen sport videojáték változatával egyedüliként megjelenni óriási előnyt és garantált dollárkötegeket jelent. Lássuk, hogy a 2K Sports tudott-e élni ezzel az előnnyel.

Már az elején lelőjjük a poént: nem teljesen. A fejlesztők ugyanis az Xbox360-as verziót portolták át, garantálva így a vizuális minőséget, tartalmilag viszont érthetetlen módon megvágták a programot. A két játék gyakorlatilag ugyanaz, ám a PC-re érkező változatból egész egyszerűen kivágták az online funkciókat. Nem szép, de erős a gyanú, hogy konkurencia nélkül kevésbé vették a fáradtságot, mondván: jó lesz ez így is a népnek, s ha az EA újra színre lép a kosaras szériájával, akkor majd hozzácsapják a kiollózott dolgokat, hangzatos újításokként feltüntetve azokat. Maga a játék ettől eltekintve igazán jóra sikeredett, kesergésre okunk nem lehet, mivel ha lenne is NBA Live 09, nem igazán érne a 2K9 nyomába. Az okok a részletekben rejlenek.

RIVÁLIS NÉLKÜL IGAZÁN NEM NEHÉZ HASÍTANI. A NBA2K9 A GYŐZTESEK NYUGALMÁVAL ÉRKEZETT A PÁLYÁRA...

A menü nem azonnal érhető el, hanem egy gyorsmeccs elindítását követően merülhetünk el benne. E tekintetben az NBA2K9 nagyban hasonlít a konkurenciára, szinte azonos opciókkal találkozhatunk, ami egyedül hiányozhat, hogy itt nem futhatunk be általunk életre hívott játékossal karriert, hanem a rendes ligából kell válogatnunk magunknak csapatot. A vezérlés – hasonlatosan az NHL-hez – úgy van megoldva, hogy mind billentyűzettel, mind kontrollerrel élvezetes maradjon az irányítás. Mindezt egy igen részletes tutorial is segíti, ahol mindent aprólékosan elmagyaráz nekünk a program, igaz, angolul, a nyelvtudás tehát előnyt jelent.

A játék a Live sorozattal szemben remekül teljesít, sokkalta élethűbb szimulációját adván a valódi kosarazásnak. Alapjáraton semmiféle buggal nem találkoztam a meccsek során, a mérkőzések teljesen valóságosnak hatnak. A játék egyik újítása, hogy idővel csapattársaink, ellenfeleink alkalmazkodnak a mi stílusunkhoz, s ezen „tapasztalatokra" alapozva kezdenek el helyezkedni, kiugrást indítani. Idővel, ahogy haladunk előre, játékosonként különböző speciális – látványos, pózolós – figurákat mutathatunk be, dühítve ezzel az ellenfelet, vagy épp ő minket. A 2K szervereiről folyamatosan kapjuk az aktuális, a valós világban történő NBA eseményekről a híreket, viszont a PC-s verzióban nem tölthetőek le a frissült igazolások. Bezzeg konzolon ezt automatikusan megteszi a program, és ha valaki csapatot vált, az a játékban is az új társulatot fogja erősíteni.

A játék leglátványosabb eleme a pazar körítésen és a nagyszerű játékélményen túl értelemszerűen a roppant meggyőző grafika. A játékosok nagyrésze hasonlít eredeti megfelelőjére, a csarnokok élettel teliek, még az aktuális csapat kabalaemberkéje is ott ugrabugrál a pálya szélén, s ilyen szép közönséget (kidolgozottságában) talán még nem is láttam. Mindennek tetejére az animációk teszik fel a koronát: ahogy a játékosok gesztikulálnak, a kispadon örül vagy őrjöng az edzőnk, az egész egyszerűen kiváló. Rivális híján a kosárlabdát kedvelőknek egyértelműen ez a lehető legjobb és egyetlen választás. Apró megjegyzés csupán, hogy az NBA Live 09 a tavalyi részt ért kritikák ellenére alig fejlődött, így nem is gond, hogy az Electronic Arts-féle változat idén nem jelenik meg PC-re.

Nem is értjük, hogy a bal oldalon a fehér ruhás táncduó miért a pálya közepén gyakorolja az új számát.

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE/HANG	08
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Nincs idén EA-s kosár, de nem is baj, mert kaptunk helyette egy sokkalta jobbat a 2K-nak köszönhetően. Igaz, a Live-on edzettek-nek kicsit szokatlan lehet elsőre, de megéri adni neki egy esélyt. Az online mód kivágásáért viszont egy pont mínuszt tudhatott be magának a játék, 2008-ban ilyet csinálni elég merész húzás.

TRIACE

8.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2.4 GHz
Memória: 512 MB RAM
Videó: 128 MB RAM PS 3.0
Szabad hely: 10.5 GB
Op. rendszer: XP/Vista

www.pcguru.hu/1463

Ahhoz, hogy a tiéd lehessen a program fémdobozos, Xbox 360-as változata, a hozzá tartozó baseballsapkával és gránáttal, nem kell mást tenned, mint válaszolni az alábbi egyszerű kérdésre. Ha tudod a helyes megfejtést, akkor csak egy e-mail-t kell küldened a nyeremenyjatek@pcguru.hu címre, BIA jeligével.

Hol zajlott le a Market Garden hadművelet?

A megfejtéseket december 31-ig várjuk, ne felejtsétek el megírni a neveteket és a pontos címeteket, ahová majd a nyereményt postázhatjuk. Sok sikert mindenkinek!

A játék során sokszor fel fog merülni a fejünkben egy régi film címe: A híd túl messze van...

Ég és föld között írta · Bate

MIRROR'S EDGE

fejlesztő > DICE kiadó > Electronic Arts web > www.mirrorsedge.hu

Egy éve még semmit nem tudtunk erről a játékról, fél éve az első videóknál mindenkinek leesett az álla, az E3-on a szakma az egekbe emelte az alkotást, télen megérkezett konzolra és januárban végre itt lesz a PC-s verzió. De vajon képes a Mirror's Edge megfelelni a vele szemben támasztott elvárásoknak?

A DICE legújabb játéka szinte a semmiből bukkant fel az év elején és sajátos koncepciója azonnal magára vonta a figyelmet. Parkour-szimulátor női főszereplővel és egy orwelli világgal, ahol kívülállóként kell borsot törnünk a korrupt hatalom orra alá. Kezdetben kételkedtünk, vajon az Assassin's Creed-re hajazó akrobatikus mozgás miképp lehetséges FPS nézetben, de az első ingame-video szinte mindenkit meggyőzött. A konzolos verzió értékelései ehhez képest nem emelték a magasba a programot, a játék a legtöbb esetben a nyolcvan százalékot sem érte el, az erős hype-nak köszönhetően ugyanis mindenki forradalmat várt, a DICE pedig nem tett mást, mint szállított egy nem kiemelkedő, de azért bőven élvezhető programot.

A TETŐK FUTÁRAI

A játék meglehetősen nagy hézagokkal tűzdelt története szerint egy olyan világba csöppenünk, ahol a bűnözést sikerült szinte 0%-ra visszaszorítani, ám ennek velejárója, hogy az emberek el is vesztették a szabadságukat, már ami a privát szférájukat illeti. Mindent és mindenkit megfigyelnek, így a biztonságos adattovábbítás egyetlen módja a futárok által történő szállítás. Tetőkön, csatornákon, épületeken át, kézből-kézbe történik a postázás, szó szerint extrém magasságokban és extrém körülmények között. Mi is ezen törvényen kívüli akrobaták egyikét alakítjuk és rögtön a bevezető testmozgást követően egy meglehetősen nagyléptékű összeesküvésbe csöppenünk (némi családi bonyodalommal dúsítva), ennek egyenes következményeként pedig, hogy ha-

Vigyázzatok az ugrásoknál nagyon, a program ugyanis nem díjazza, ha a feneketekre estek.

marosan minden helyi rendőr a fegyvere után nyúl, ha feltűnünk egy-egy helyszínen.

Ahhoz képest, hogy a DICE korábbi játékaiban nem volt komolyabb fősodor, a Mirror's Edge sztorija nem olyan rossz, de nagy összességben egy kissé sablonos, több helyütt kiszámítható történettel lesz dolgunk, aminek még a befejezése is igen összecsapott. Na de ez a játékélményen sokat nem ront, hiszen gyakorlatilag csak körítés az egyébként igen meggyőző látvány és a sajátos játékmenet mellé.

EGYEDI ELEMEK

Ha hűen szeretnénk visszaadni a Mirror's Edge lényegét, azt kell mondanunk, hogy a játék egy First Person Platform, azaz belső nézetű platformjáték, kiegészítve logikai és akcióelemekkel. Platform, ugyanis a játék hetven százalékában nem kell mást tennünk, mint egyik helyről eljutni a másikra, méghozzá különleges akrobatikus mozgásunk segítségével. Elsőre furcsán hangzik, de a játékban tökéletesen működik a dolog. A képernyőn semmiféle információ nem kap helyet, csak a körülöttünk lévő világot látjuk és egy apró pöttyöt, ami a tájékozódást (és az epilepsziás rohamok elkerülését) hivatott szolgálni. Se térkép, se életerő csík, semmi – és nincs is szükség rájuk, ugyanis az irányítás és a tájékozódás terén tökéletesen sikerült összehozni a minimalizmust a könnyed használhatósággal.

Mozgásunk alapösszetevői: futás, ugrás, guggolás, ütés, rúgás és van egy speciális mozdulat, ami azonnal az ellentétes irányba fordítja a karaktert. Nem tűnik túl bőségesnek, de az egyes elemek kombinációjából igen komoly repertoár hozható össze. Értelemszerűen a futás és a guggolás összeolvasztásából jön a csúszás, amivel alacsony helyek és gyorsan záródó ajtók alatt juthatunk át villámgyorsan. A futás és az ugrás együtt kerítések, alacsony akadályok leküzdését segítik elő és természetesen egy elrugaszkodás is sokkal hatékonyabb, ha előtte rendes lendületet adunk a karakternek. Akrobata képességeinknek köszönhetően nem csak a vízszintes felületeken, de néhány méter erejéig függőleges felületeken is futhatunk – erre főleg akkor lesz szükség, ha az ugráshoz túl nagy távolságokat szeretnénk áthidalni. Ha pedig elrugaszkodunk egy párkányról vagy felugrunk valahová, Faith automatikusan megkapaszkodik a zászlórudakban, csatornákban vagy más egyéb kiszögellésekben.

RÁZÓS RÉSZEK

A játékban lesznek olyan pillanatok, mikor nem a ránk törő ellenfelek, hanem a továbbjutás okozza a legnagyobb problémát, következzen most három olyan szituáció, mikor a PC Guru szerkesztősége is elakadt jó néhány percre.

A VENTILÁTOR

Kalandjaink során lesz lehetőségetek alámerülni az alvilágba is, ami itt a metróalagutakat jelenti. Az egyik ilyen akció során eljuttok egy olyan terembe, ahol le kell kapcsolni a ventillátort, hogy beférkőzzetek a szellőzőjáratba. A gond csak az, hogy a kapcsoló a terem másik végében van, és alig 12 másodperc áll a rendelkezésetekre, mielőtt ismét elindulnának a lapátok. A megoldás ebben az esetben a falfutás. Nyomjátok meg a kapcsolót, aztán villámgyorsan fussatok át a falon a terem közepén lévő platforma és már ugorhattok is be a járatba.

A PLÁZA

Az egyik legdurvább rész a játékban a pláza, eljuttok majd egy olyan pontra, mikor az egyik emeleten állva az üvegajtón túl két rendőr áll. Törjétek át az üveget és fussatok azonnal balra, az egyik mellékhelyiségben látni fogtok egy téglarakást, azon ugorjatok fel az álmenyezetre és a fapallón fussatok visszafelé. Egy szűk helyre juttok, ahol lesz egy ablak, ezt be kell törni és az abakon át kell futnotok a falon, hogy elérjétek a pláza plafonjára függesztett állványt. Kemény menet lesz, nagyon kemény.

A ZÁRT SZOBA

A játék második felében be kell törni egy gyárba, ahol az épület belsejében be kell jutni egy szobába, ami be van zárva. A megoldás a szoba teteje, ugorjatok át a korláton és a raktárban található álványok segítségével jussatok fel a szoba tetejére, majd a tetőről egy nyíláson át a szobába...

AZ ELMÚLT ÉVEK LEGJOBB NŐI KARAKTEREI (LARA CROFTOT KIZÁRTUK A VERSENYBŐL)

ALYX

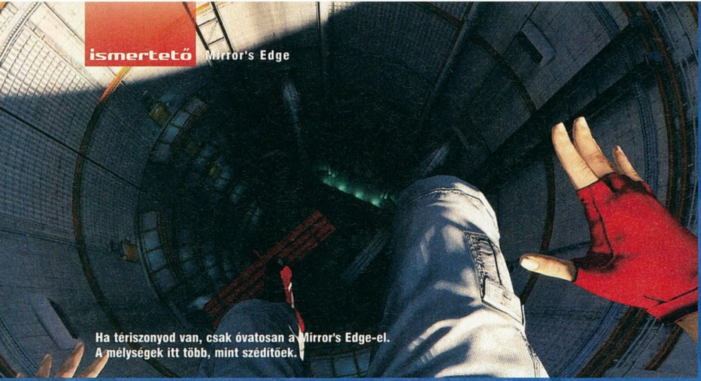
A Half-Life 2 női főszereplője, akit ugyan irányítani nem lehetett, de nagyon sokáig a társunk volt, kifejezetten az Episode 2-ban, így igazán a szívünkhöz nőtt. Csinos, jópofa és rajongott Gordon Freemanért, aki egy igazi geek, szóval ezért jár plusz öt pont a leányzónak.

KERRIGAN

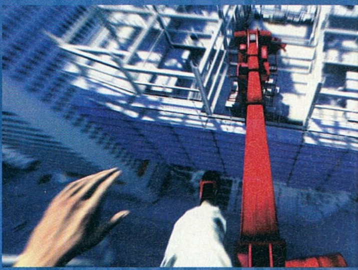
A Starcraft sorozat karizmatikus hőse kezdetben az emberek táborát erősítette, de aztán megfertőződött és átállt a Zergekhez. Ő lett a faj leghalálosabb ügynöke, és éppen a kegyetlenségéért és a kinézetéért vált nagy kedvencé.

JADE

A Beyond Good and Evil alapvetően bájos főszereplője, aki furcsa módon vonzódott a különleges alakokhoz, mint például a Pey'j nevű, disznófejű karakter. Ezek után biztosak lehetünk benne, hogy Darths-al is jóban lenne. Végre valaki...



Ha tériszonyod van, csak óvatosan a Mirror's Edge-el. A mélységek itt több, mint szédítőek.



Az ugrás és falon futás akciókat kiegészíthetjük a hirtelen irányváltoztatással, ezekre főleg a nálunk jóval magasabban lévő pontok elérésekor lesz szükség. Adott mondjuk egy korlát három méterre felettünk és ezt egy szimpla ugrással semmiképp nem tudjuk elérni. Lendületet kell hát vennünk, fel kell futnunk a falra, meg kell nyomnunk az irányváltást (ekkor a kívánt cél felé fordulunk) majd ismét az ugrást, és máris kapaszkodhatunk fel a korábban elérhetetlennek tetsző pontra. Ugyanez alkalmazható a fallal szemben állva: nekifutunk, felkapaszkodunk rá, irányt váltunk, ismét ugrunk meg, s amellett, hogy ez egy meglehetősen sajátos hangulatot kölcsönöz a játéknak, még gyakorlati haszna is van. A játék legfontosabb színe a piros, térkép és iránytű hiányában ez fog vezetni minket: ha vörös színt látunk, már meg is van a továbbjutás iránya és módja. Megfelelő távolságból a számunkra fontos elemek vörössé válnak, sőt, vannak alapból rikító piros elemek és minden esetben valahogy ezekkel kell interakcióba kerülni, hogy folytathassuk az utunkat. Ha tehát elakadunk, keresnünk kell a felizzó elemeket, s ha megvannak, már csak azt kell kitalálnunk, hogy miképp nekünk pedig ki kell logikázni, hogy melyik alapképességeink kombinálásával juthatunk el a továbbjutást elősegítő pontra.

NEM FORRADALOM

Kétségtelen, hogy a grafika egyedi és beszippantja az embert, a mozgást sikerült használ-

KERESD A JELET

A játék eredeti koncepciójában nagy szerepet játszottak a Futárok által szállított csomagok, a táskák, amelyek szinte teljesen eltűntek a végleges verzióból. Jelentőségük legalábbis nem sok van. Összesen harminc csomagot szedhetünk össze a pályák során és más dolgunk nincs is, mint megtalálni őket (már ha ez sikerélményt okoz bárkinek – az érte járó achievement ugyanis PC-n nem nyom sokat a latban). A nagy rohanásban persze az ember könnyen elfelejti, hogy van ilyen mellékzöngéje a játéknak, a csomagok sem pottyannak az arcunkba, így a pályatervezők a falakon elhelyezett jelekkel igyekeznek felhívni a figyelmünket arra, hogy valahol a környéken csomagra bukkanhatunk. Ha tehát meglátjuk a pályán bárhol a Faith szemét formázó graffitit, érdemes körbeszaglászni, mert valahol ott lesz a sárga csomag.

és máris az induláskor a hátunk mögött lévő magas platformon találjuk magunkat.

Ezen felül kapaszkodhatunk és haladhatunk szegélyek segítségével, csúszhatunk kábeleken, mászhatunk le és fel ereszcsatornákon, egyensúlyozhatunk gerendákon, függeszkedhetük rudakon és használhatunk dobbantókat a magasabb pontok elérésére. Ha sikerül megtanulnunk a kapcsolódó billentyűket, akkor igen folyamatos és látványos mozgást hozhatunk létre, ezzel átélve a valódi parkour feeling egy kis darabját. Megtanulni a mozgást nem bonyolult, a kötelező tutorial végére az alapok már a kezünkben lesznek, a játék során pedig fokozatosan ráérzünk a fejlesztők által megálmodott koncepcióra

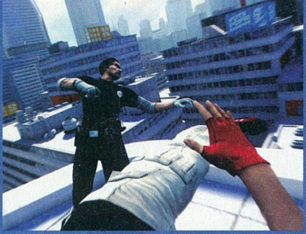
HASZNÁLHATÓ LÁTVÁNY

A program elindításakor nem mindennapi látvány fogad: lenyűgöző annak ellenére is, hogy alapvetően egy meglehetősen steril világban mozgunk. A fehér épületkavalkádot csak néhány erős szín (sárga, kék, zöld és piros) töri érjük el őket. Ez az opció egyébként ki is kapcsolható, növelve ezzel a kihívást, de higgyétek el, a játékélményen semmit nem ront, hogy van egy ilyen segítségünk.

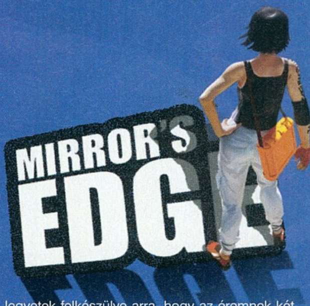
A többi szín már korántsem ilyan meghatározó, de ha egy nagy fehér térben mondjuk egy kék lépcsőt látunk, akkor biztos, hogy abba az irányba kell folytatnunk az utunkat. Ha esetleg elakadunk vagy az üldözők elől menekülve nincs időnk a világot tanulmányozni, akkor a végső megoldás az iránymutató gomb, ezt lenyomva karakterünk tekintete azonnal a megfelelő irányba fordul, mutatva merre és milyen magasságban van az elérendő célállomás.

A játék ezen része tehát igen jól sikerült, és hiába tűnik nagy segítségnek az iránymegadás és a színek használata, így is rengeteg alkalma lesz az embernek elakadni, még akkor is, ha program pontosan megmutatja, hogy hova is kellene eljutni. Olykor-olykor már Portal szintű fejtörőkkel futhatunk össze, hiszen például adott lehet egy magaslat, ahová fel kell jutni, hatóra programozni, a HUD teljes hiánya pedig inkább élmény, mint hátrány, a haladás és a tájékozódás megoldott – eddig nincs hiba. Ezeket a jól sikerült részegységeket azonban olyan elemekkel sikerült társítani, amik finoman szólva sem növelik a program értékét.

Első körben a Mirror's Edge kegyetlenül rövid. Összesen tíz pálya és egy tutorial vár ránk, s mindezek leküzdése az elakadásokkal együtt sem emészt fel hat-hét óránál többet – és ezzel már bőven rászámoltunk az időre. Az újbóli végigjátszás nem kizárt, főleg, ha szeretnénk a Time Trial futamok során is ügyeskedni, de itt már csak az fog élményt garantálni, ha sikerül megfelelő időben végigrohanni az egyes fejezeteken, megdöntve ezzel a gép és az eredményeiket online publikáló játékosok rekordjait. Multi semmilyen formában nem kapott helyet a programban, ami a XXI. században egy kissé kiábrándító, főleg attól a fejlesztőcsapattól, akik korábban ezen a téren alkották a legnagyobbat (talán említeni sem kell, az ő kezük munkája a Battlefield széria).



A jó lábmunka előfeltétel ehhez a játékhoz. Sőt, kifejezetten eredményesek lehetünk a harcban, ha tudjuk mi a férfiak leglágyabb része...



Az ígéretek szerint a játék végigvitele megoldható egyetlen leadott lövés nélkül. Effelől nincs kétségünk, ahogy afelől sem, hogy e kijelentés során a fejlesztők nem az egyszeri játékosokra gondoltak. Az elején még könnyedén el tudunk futni a kopók elől, de eljön majd a pont, mikor megunjuk, hogy huszadszorra lyuggatnak ementálivá és felkapjuk a kezünkbe eső első fegyvert. Nem is lenne ezzel semmi gond, hiszen nem kötelező a pacifista szemlélet, azonban a harcrendszer hagy némi kívánnivalót maga után. A repertoár szerint üthetünk, rúghatunk, mindezt alulról, ugrás közben, vagy akár a falról is. A baj ezzel csak az, hogy a dolog nagyon nyögvenyelős, nem kifinomult, és bosszantó, hogy a kézitusák végkimenetele sokkal inkább a szerencsén múlik, mintsem a játékos képességein. A kiegyensúlyozottsággal is akad némi probléma, hiszen hősünk néha kibír három-négy golyót is, de azonnal kifekszik két puskatus csapástól. A közelharc egyik alapmomentuma lenne a lefegyverzés, itt ez igazából csak egy reflexjáték, hiszen ha közel megyünk az ellenfelekhez, ők azonnal ütőfegyverként használják a puskájukat és nekünk csak akkor lesz lehetőségünk nyerni, ha megfelelő időben nyomjuk le az adott gombot (mikor az ellenfél fegyvere pirosra vált). Ez reflexből körülbelül lehetetlen, éppen ezért lett beépítve az időlassítás funkció, aminek csak itt vesszük hasznát. A megfelelő gombot lenyomva bejön a bullet-time, minden lelassul és lesz lehetőségünk a fegyverre és annak színére koncentrálni – persze a siker még ekkor sem garantált. A negyedik hiábavaló próbálkozás után az ember inkább kiüti az ellent, elveszi a fegyvert és mindenkit halomra lő. Problémák persze itt is adódnak, normális FPS-hez szokott embernek Faith túl lassú, ráadásul fegyverrel a kézben a gyalogláson kívül szinte semmilyen más mozgásra nem képes. Ebből következik, hogy mordályt nem lesz lehetőségünk magunkkal cipelni játék közben...

UTOLSÓ CSEPP

A fentebb felsorolt dolgok bosszantók, de túlélhetők. Ami igazán fájó, az a szabadság teljes hiánya. A pályák lineálisan vannak felépítve, alternatív útvonalak alig léteznek, gyakorlatilag csak arra mehetünk, amerre korábban a fejlesztők megszabták nekünk. Nem mászhatunk fel akárhova, egyrészt mert a zsaruk elől kell majd menekülünk, másrészt nincs is lehetőségünk, minden le van zárva, minden el van torlaszolva vagy áthidalhatatlan mélységek állják utunkat: csakis arra és úgy mehetünk, ahogy azt a DICE néhány pályatervezője megálmodta. Aki tehát arra vágyott, hogy a nyakába veszi a várost (lásd Assassin's Creed), az csalatkozni fog, ugyanis erre nem lesz lehetőség, nincs free-play mód, csakis a sztorimódban vagy a time trialok során ugrálhatunk az épületek között, alatt, felett.

Ide kapcsolódik, hogy a küldetések kidolgozása sem különdíjas, gyakorlatilag két típus váltogatja egymást. Az egyik a „juss be valahova majd menekülj ki", a másik az „üldözz valakit, amíg el nem kapod". Már az elején zavaró, hogy a kezdő küldetésben ész nélkül lőnek ránk, nincs idő bemelegedni, aztán gyakorlatilag a második pálya után már nincs újdonság, csak a helyszínekben és fejtörőkben – éppen ezért a mozgás élményének újbóli átélésén túl sok motiváció nincs a történet másodszori végigvitelére.

AZ ÜVEG KÉT FELÜLETE

Habár a végére zsúfoltuk be a sok negatív tényezőt, senki ne értse félre, a Mirror's Edge nem egy rossz játék, sőt, mindenki próbálja ki. Csak legyetek felkészülve arra, hogy az éremnek két oldala van: az egyiken egy sajátos, belső nézetes platform móka, eszméletlenül hangulatos látvány és egyedi mozgás vár, míg a másik, sötétebb oldalon rövid játékidő, linealitás és suta harcrendszer borzolja a kedélyeket. Elsőre elvarázsol Faith világa, imádja az ember, aztán ahogy halad előre, úgy fedezi fel a hiányosságokat. Ha megveszed, sosem fogod azt érezni, hogy kár volt pénzt adni érte, néha majd elő is veszed, hogy ugrálj egyet, megmutasd a haveroknak, hogy mitől jó, de ettől függetlenül a végigjátszás után érezni fogod, hogy sok lehetőség kimaradt a programból és a Mirror's Edge messze van az igazán ütős alkotásoktól. Talán a második részre pótolják majd a hiányosságokat, mi drukkolunk nekik: várunk vissza Faith.

Amit mindig ki szerettél volna próbálni az életben, azt itt megteheted: lecsúszhatsz a metrólépcső mellett!

AKÁR EGY ANIME

Bár a játéknak egészen elképesztő látványvilágot sikerült összekalapálni, az átvezető jelenetek furcsa kontrasztot alkotnak az ingame látvánnyal. Legyünk őszinték: szépnek semmiképp nem neveznénk őket, jóindulattal is csak érdekes jelzőt lehetne rájuk aggatni. Ha szőrös szívűek lennénk, azt mondanánk, hogy erre már nem volt idő, így ezt dobták össze, de talán az is elképzelhető, hogy ez volt az eredeti koncepció. A megvalósítás leginkább a középkategóriás anime alkotásokat juttatja az eszünkbe és nem elképzelhetetlen, hogy van valamilyen kapcsolat a videók és Faith keleti származása között (de legalábbis bele lehet magyarázni...), a többszöri megtekintést követően azonban mi azt tanácsolnánk a fejlesztőknek, hogy legközelebb minimum a játék motorját használják ezekhez az átvezetőkhöz, mert az biztos, hogy ezekkel a kis rajzfilmbetétekkel kevés embert győztek meg.

pc guru

GRAFIKA	09	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	06	

Sokat vártunk tőle, de a Mirror's Edge végül erősen megrezegtette a lécet. Egyrészt remek az alapötlet, az irányítás és a grafika, de a harcrendszer nem az igazi és nagyon hiányzik a szabadon bejárható város, na meg a változatos küldetések.

BATE

PRO:

+ Látvány
+ Mozgás
+ First Person Platform

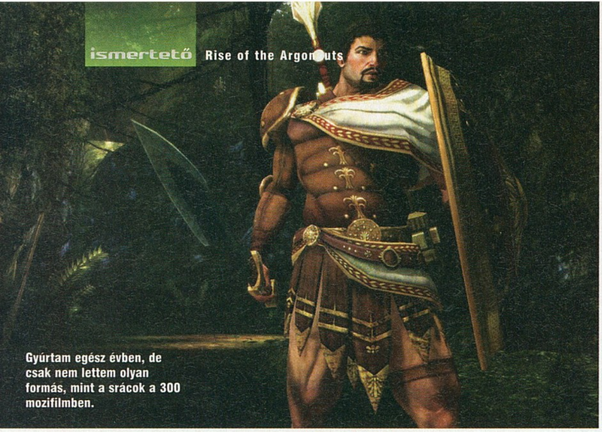
KONTRA:

- Rövid
- Lineális
- Semmi szabadság

8.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2.4 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: XP/Vista
Szabad hely: 6 GB
Video: 256 MB VRAM, SM 3.0

WWW.PCGURU.HU/786


Gyúrtam egész évben, de csak nem lettem olyan formás, mint a srácok a 300 mozifilmben.

Nem mind gyapjú, ami fénylik írta · miguel

RISE OF THE ARGONAUTS

No.2 PC GURU

fejlesztő > Liquid kiadó > Codemasters web > www.rise-of-the-argonauts.com

Amikor egy játékkal kapcsolatban olyanokat olvasunk, mint „a szerepjátékok legjobb pillanatainak válogatása", talán érthetően nagyobb elvárásokkal ülünk neki a tesztnek, mint mondjuk egy indie próbálkozásnál. A RotA rengeteg dolgot ígért, és párat be is teljesített – vajon elég-e ennyi a görög mondák újkori szárnyalásához?

Iaszón királynak nincs túl jó napja: nem elég, hogy egy vörös szemkendős idióta lenyilazza a menyasszonyát az oltárnál, most még neki is kell vágnia a görög idők ismert világegyetemének, hogy az ezernyi kaland árán megszerezze az aranygyapjút. A pontosabban meg nem határozott csodatévő eszköz ugyanis az egyetlen, amivel visszahozhatja pillanatnyilag gyönyörű tűpárnaként az oltáron fekvő aráját a túlvilágról – ráadásul mindezt a közismerten szavahihető istenek javasolták neki. Hősünk (aki a játékban nemes egyszerűséggel az angol nyelvterületen jóval kényelmesebb Jason nevet kapta...) nem is teketóriázik sokat: Héraklésszal (aki Herkules) és Médeiával (aki az eredeti történetben végül Iaszón felesége lesz) felül az Argóra (ami egy hajó), hogy megtalálja az aranygyapjút (ami egy szívatás, lásd az információs dobozban).

STÍLUSOK KAVALKÁDJA

Manapság nem meglepő, ha a fejlesztők nem vegytisztán meghatározható játékokkal rukkolnak elő, hiszen mi újat lehet mutatni a Diablo második része után a hack and slash műfajában, és mi lehet durvább szerepjáték, mint a Wizardry 7. A RotA is ilyen vegyes felvágott, van benne minden, ami mostanában sikeres volt: harmadik személyű akció, egzotikus világ mint helyszín, illetve a párbeszédeket sem ússzuk meg furcsa megoldások nélkül. Természetesen azért nem szolgai másolatról beszélünk, minden elemben találunk valami apróbb újítást, bár ezek általában egy dologra vezethetők vissza: az istenekre.

Az első és legfontosabb elem, ami a népes panteonhoz köthető, a szintlépés. A játékban ezernyi kisebb és nagyobb tettet (vagyis küldetést) vihetünk véghez, és ezeket a minket támogató istenségek valamelyikének kell felajánlanunk. Ők cserébe képességpontok záporát zúdítják ránk, mi pedig ebből gazdálkodva válogathatunk a képességfák gyümölcsei közül. Ez amúgy a játék egyik legjobb része: a négy istenség mindegyike más-más fegyvert, harcmodort és speciális képességet részesít előnyben. Árész a buzogány híve, Hermész a karddal küzdőket csípi, Pallasz Athéné a lándzsával művel csodákat, Apolló pedig inkább defenzív személyiség. A vásárolt képességek lehetnek passzívak, mint a nagyobb sebzés, a gyorsabb mozgás, vagy a sikeres támadások sorozata után aktiválódó lángeső, de van olyan aktív tulajdonság is, ami varázslatos speciális támadó vagy védekező mozdulatokat és trükköket eredményez. Ezeket gyorsgombokra rögzíthetjük, és a csaták megfelelő pillanatában egy szemvillanás alatt elsüthetjük. A számtalan lehetőség kombinációival megfelelően sokoldalú Iaszónt alakíthatunk ki, így látványos, bár meglehetősen egyhangú, jellemzően veszett gombnyomogatásra építő harcokra kell számítanunk. Az isteneknek nem csak a tetteinkkel bizonyíthatunk, a párbeszédekben választott kérdések és válaszok is nyomnak valamennyit a latban.

ÁRÉSZ MONDÁ

A szemérmetlen marketingesek a Mass Effect kommunikációs rendszerét hozzák példának az ajánlóban, sőt, mind mondják, tovább is fejlesztették azt. Nos, ez csak a már említett szempontból igaz: a beszélgetés folyamán kapott válaszlehetőségek általában valamelyik istenség tulajdonságait hozzák előtérbe, például ha folyamatosan agresszív, bátor, vagy rátarti válaszokat adunk, Árész kegyeltjei leszünk, a cseleseket meg Hermész ajándékozza meg extra képességpontokkal. Sajnos maguk a dialógusok rendre fájdalmasan pozőrök, ostobák vagy csak simán unalmasan hosszúak – de az sem ritka, hogy mindezen jelzők egyszerre illenek egy-egy folyamatban lévő csevelyre. A RotA-ban inkább teher másokkal beszélgetni, mint öröm: míg a Mass Effectben viszonylag ritkán nyomkodtuk el az egyes szereplők mondanivalóját, itt meg az a furcsa, ha végighallgatunk valakit. A küldetések az „elvesztegetett" tudás nélkül is megoldhatóak, mert a térképen minden jelölve van, és szinte kizárólag harcolnunk kell egy-egy helyzet megoldásához, vagy ha mégsem, a teendő kikövetkeztethető fél pillanat alatt.

A kör közepén mindig csupa csúnya dolog vár az emberre. Tuti, hogy most sem a jézuska pakolta oda azt a nénit...

PÉLIÁSZ, AZ AGYAFÚRT

Mint minden legendának és mondának, az aranygyapjúnak is ezerféle változata van, a „Legnagyobb ókori átverés" címet azonban mindenképpen az a verzió érdemli, ahol Péliászt, Iolkosz kormányzóját arra figyelmezteti egy jóslat, hogy óvakodjék attól az embertől, akinek csak a fél lábán van saru. Egyszer egy ünnepségen ráesik a tekintete egy ifjúra, aki félig mezítláb áll ott. Az ifjú nem más, mint Iaszón, Iolkosz trónjának törvényes örököse. Megijed Péliász, vészjóslóan végigméri a fiatalembert. – Mit tennél, ha király volnál azzal az emberrel, akiről a jóslat azt mondja, hogy meg fog ölni téged – kérdezi tőle. Iaszón nem habozik: – Elküldeném Kolkhiszba az aranygyapjúért. Mindenki jól tudja, hogy a kolkhiszi király éjjel-nappal varázshatalmú sárkánnyal őrizteti az aranygyapjút. A király természetesen megparancsolja, hogy rögvest induljon útnak, egyesek szerint még vigyorgott is kicsit. Az ifjú gyorsan megácsoltatja a hajót – az Argót –, maga köré gyűjti a leghíresebb hősöket egész Görögországból, és egy szép hajnalon dagadó vitorlával kifut hajójával az iolkoszi kikötőből...

NAVIGARE NECESSE EST

Gondolom kevesen kapnak a fejükhöz az argonauták említésekor, szóval egy kis irodalmi gyorstalpaló: mikor Iaszón nekiindult az aranygyapjú keresésének, az akkori görög mondavilág álomcsapatával hajózott ki az Argó nevű hajón. Ha mindenkit beleveszünk, összesen ötvenen húzták az evezőt, köztük olyan hatalmasságok, mint Herkules vagy Pán, a pásztorok kecskefarkú istensége. A játékban persze nem lesz velünk a teljes válogatott, de ettől még maga a hajó kiemelt fontosságot kap. Csak mint a KotOR és a Mass Effect vonatkozó hajói, az Argó is afféle otthon a csapatunknak, innen indulunk a küldetésre (személyesen választott társainkkal), itt gyűlnek a kalandok során összeszedett kincsek, és ha akarjuk, akár kovácsot is hozhatunk a fedélzetre. Az eltérő társak amúgy eltérő viszonyban állnak a történet szintjeit adó szigetek lakóival és viszonyaival, ezért érdemes végiggondolni, kit mikor viszünk magunkkal. Állítólag a harcok alatt sem mindegy, hogy kik küzdenek mellettünk, de én nem láttam sok szükségét a veszett stratégiázásnak: mindenkinek van egy-két speciális fogása, szóval jó, ha velünk van, és nem ellenünk. Az eredeti elképzelések szerint a partnerek intelligens lények módjára segítenek minket, de a tesztelt változatban csak a tereptárgyakban elakadás világcsúcsát ostromolták hevesen. Persze ez nem csoda, hiszen a készítők a pályák egyes alkotóelemeivel oldották meg a „hatalmas, felfedezhető világ" határmezsgyéjét – siralmas kicsit így 2008 végén, hogy egyesek még mindig láthatatlan falakkal meg virágcserepekkel próbálják megteremteni a nonlinearitás látszatát. Hatalmas negatívum, hogy bár tényleg változatos helyszíneken járunk, és a történet maga is remek (az lett volna szép, ha a görög mitológiából sem sikerül valami használhatót kihozni), a feladatok megoldása és a helyszínek olyan nyílegyenesen követik egymást, hogy azzal akár Achilleusz sarkát is megcsipkézhetnénk.

LELAKOTT SZOBORCSOPORT

A játék grafikája tulajdonképpen elfogadható. Egyrészt a helyszínek, épületek és minden egyéb, minket körülvevő alkotóelem szépen kidolgozott, sőt, hozza azt a látványvilágot, amit a görög időktől elvár az ember. A karakterek szintén azt nyújtják, amit a mitológiai hősökről úgy általában elképzelünk: a férfiak izmosak és lenyalt hajúak, a nők pedig izmosak és nagymellűek – mondjuk ez már inkább modern hozadék. Persze a szereplők ábrázolását sem ússzuk meg hatalmas mellényúlás nélkül: Herkules inkább tűnik mutáns cirkuszi erőművésznek, mint Zeusz zabigyerekének – ennek köszönhetően csak akkor vittem magammal, ha nagyon muszáj volt. Igazából ezt tudnám mondani a játékra is: játszottam vele, de nem varázsolt el, az erős marketing miatt felerősödött elvárásoknak pedig végképp nem tudott megfelelni. Ha valaki imádja a görögöket, vagy tudja értékelni az érdekes felütésű programokat, az nézze meg mindenképp, a többiek meg inkább válasszanak maguknak egyet azokból a címekből, amikhez a kiadó hasonlítja ezt a korántsem legendás játékot.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	06

A hype nem minden: kár volt ennyire felcsigázni az embereket azzal, hogy ez jobb lesz, mint a KotOR meg a Mass Effect – a történet érdekes, a társrendszer használható, a harc akciódús, de a teljesen lineáris összképet megunjuk már a második szigetnél.

MIGUEL

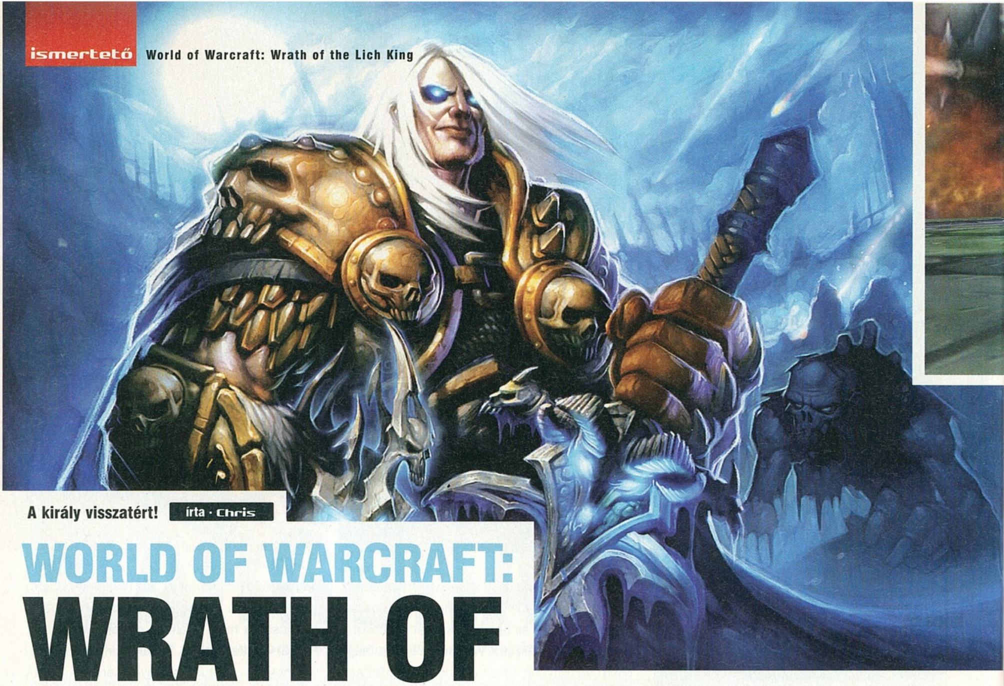
www.pcguru.hu/636

PRO:
+ jó sztori
+ változatos skillrendszer

KONTRA:
- lineáris
- buta társak

7.6

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2,4 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 7,5 GB
Videó: 256 MB RAM



A király visszatért! írta · Chris

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

fejlesztő > Blizzard kiadó > Blizzard-Activision web > www.wow-europe.com

11 millió ember nem tévedhet – és ezt még azoknak is el kell ismerni, akik egyáltalán nem kapcsolódnak semmilyen online világhoz. A WoW a világ egyik legnagyobb üzlete, a világ egyik legnagyobb addikciója és az egyik legjobban várt játék, legyen szó akármilyen kiegészítőjéről.

Remeg a cikkíró keze, amikor a világ legsikeresebb MMO játékának kiegészítőjéről kell írnia, hiszen lassan már nem találni olyat, aki ne vágná betűről-hegyire az összes létező World of Warcraft képességet, nincs legalább három 70-es szintű karaktere és ne játszott volna minimum 500 órát ezzel a játékkal. Így hát óvatosan fogalmazok, nehogy valami butaság kerüljön papírra, aztán fél ország nekem essen, hogy „az nem is úgy van". De úgy érzem, mindent megtettem, hogy ez ne történhessen meg: korábban tett ígéretem ellenére jómagam is csatlakoztam a Lich King elleni harchoz, visszatértem, hogy belekóstoljak a Blizzard legújabb kiegészítőjébe, amelybe jó szokásukhoz hívén ismét szívüket-lelküket beletették, hogy újabb fát ültessenek az igényesség országútján.

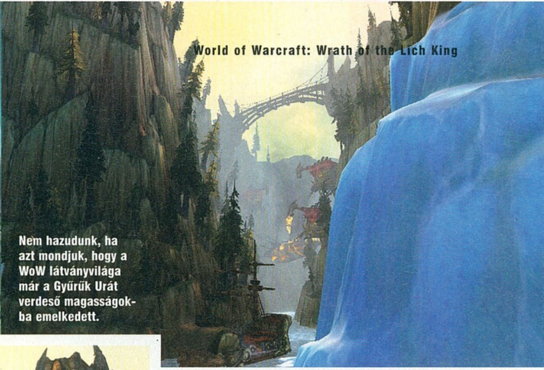
Miután a Burning Crusade seregeit felmorzsoltuk és megtisztítottuk az utolsó démontól is Sunwell templomait, tűkön ülve vártuk, hogy megérkezzen a soron következő expanzió, amiben ismét nekiveselkedhetünk a játék legizgalmasabb és talán legszórakoztatóbb feladatának: a fejlődésnek. Ez alkalommal újabb tíz szinttel tolódott ki a határ, aminek köszönhetően már 80-as határig tornázhatjuk fel magunkat. Ehhez persze egy új kontinens is szükséges, ami ezúttal Northrend fagyos vidéke, ahol az egykori Arthas Menethil herceg, most már a Lich Kingként ismert pernahajder várja a végső megmérettetésre a már mindenre felkészült játékosokat. Az összecsapáshoz hosszú utat kell bejárni, hiszen nem elég a lelkesedés és a maximális szint elérése, ugyanis, mint tudjuk, az igazi élet a nyolcvanadik szinten kezdődik. Méghozzá nem is akárhogy!

VOLTAK IDÉN IS PRÓBÁLKOZÓK, DE A WOW TRÓNJA VÉGÜL 2008-BAN SEM INGOTT MEG. NEM IS CSODA.

IRÁNY NORTHREND!

Northrend Azeroth két kontinense között fekszik északon, az eddig ismert vidék két tetszőlegesen szegletéből indulhatunk kalandjainkra. Hamar ráébredünk, hogy a Burning Crusadedet alaposan felülmúlva még több küldetés közül válogathatunk, ugyanis területenként nagyjából 100-150 darabot hajthatunk végre, s ezek igencsak kifinomultak lettek. Persze ezúttal is rengeteg egyszerűbb feladatot bíznak ránk Northrend lakosai, a jó öreg módszerek ismét működnek, tehát öljünk le egy bizonyos számú szörnyet, vagy szedjünk össze pár virágot, de számtalan olyan küldetéssel is találkozhatunk, melyek viccesek, izgalmasak, és teljesen formabontóak az eddig látottakhoz képes. Hogy csak egyetlen példát hozzak: Zul'Drak tartományban pár könnyebb feladat után kiszabadíthatunk egy óriást, akinek a vállára pattanva kell gigantikus méretű ellenfelekkel küzdenünk, s több száz élőholtat küldeni örök nyugovóra.

Már az első pár óra játék után ízelítőt kapunk a WotLK egyik újdonságából is, ami nem más,



Nem hazudunk, ha azt mondjuk, hogy a WoW látványvilága már a Gyűrűk Urát verdeső magasságokba emelkedett.

El tudjátok ti képzelni, hogy mennyi ideig tartott, mire a pixelekből kifaragták azokat a koponyákat?

A mutánsmedve-támadás ellenszere a futás. A nagyon-nagyon gyors futás.

MIT HOZ A JÖVŐ?

Ahogyan az lenni szokott, a Blizzard ezúttal is úgynevezett content-patchek megjelenésével készül arra, hogy sose lankadjon a játékosok lelkesedése a játék iránt. Ezekben a patch-ekben általában annyi újdonság szokott lenni, mint 16 fizetős Sims 2 kiegészítőben, többek közt egy új raid instance, ami WotLK esetében először Ulduar lesz, ami Storms Peak hatalmas hegyei közt található. Pletykák szerint ez valamikor február környékére esedékes. Ezen felül a fejlesztők ígértek még egy nagyszerű változást, aminek köszönhetően már nem szükséges 50 aranyat elköltenünk azért, ha változtatni szeretnénk karakterünk besorolásán (most például egy druida lehet gyógyító, vagy akár tank is, ha úgy alakítja ki képességeit), ugyanis minden karakterhez egyszerre két specializáció lesz lehetséges, ami közül majd tetszőlegesen válthatunk. Ha minden igaz, ez is a 3.1-es patchel érkezik februárban.

mint a vezethető járművek. Egy újfajta ikon jelzi számunkra, ha ilyen masinába botlunk, és ezekből rengeteg félét találunk majd kalandjaink során. Megszerezvén őket bombákat szórhatunk, légvédelmi ágyúkkal szárnyas démonokra lövöldözhetünk, vagy pilótafülkéjükön keresztül egyszerűen csak izgalmas átvezető jeleneteknek lehetünk szemtanúi.

A küldetésekhez kapcsolódó külön érdekesség, hogy azok ezúttal szerves részeit képezik a történetnek, amelyekben gyakran összefutunk majd a Lich Kinggel, megismerjük a terület történelmét, sőt mi több, még egy videóbetét is helyet kapott a játékban, amire eddig nem volt példa. Ezen felül találkozhatunk olyan küldetésekkel, melyekben példátlan módon a külső tényezők is megváltoznak. Ilyen események leginkább Icecrown területén történnek, ezen a helyen folyamatos harcban áll az Argent Crusade nevű frakció az élőholtak seregeivel, és a csata történéseibe mi is becsatlakozhatunk. Itt aztán egy-egy nagyobb küldetéssorozat végével megváltozik a környezet, új épületek kerülnek a zónába, az NPC-k elvándorolnak más területekre, vagy épp lángba borul az előttünk álló vidék, ami attól kezdve a mi szemszögünkből már mindig úgy fog kinézni. Ilyenkor gyakran „láthatatlanná" válunk a többi játékos számára, s csak mi, illetve a velünk egy idősíkban lévők láthatják a sajátos változásokat.

A küldetések mellé ezúttal is tucatnyi új instance-ot kapunk (olyan területet, ahol kizárólag csak saját csapattársaink és ellenséges szörnyek találhatók), melyek egészen a 70. szintű Nexustól a 80-as Halls of Lightning kísérnek el minket. Elsősorban ezeken a helyeken vértezhetik fel magukat a játékosok jobb felszerelésekkel, fegyverekkel, páncélokkal, és a koca-játékosok legnagyobb örömére ezek a kihívások sokkal rövidebbek lettek. Ugyanis a legtöbb ötfős instance kipucolásához most már elegendő fél-, legfeljebb egy óra, ami számottevően csökkent az alapjátékhoz képest (hol vannak a régi Blackrock Depths-es idők, ahova hidegélelemmel kellett készülni, mert gyakran akár 5 órán keresztül is tartott a küldetés). Egyszóval a Blizzard ismét nyitott a casual játékosok felé, hogy azok is sikereket érhessenek el a játékban, akik nem tudják minden percünket a gépük előtt tölteni.

KOCKÁKNAK

Ezen persze megbotránkozhatnának azok a kőkemény rajongók, akik több kihívásra vágynak, de szerencsére nem feledkeztek meg róluk sem. A 80. szintet elérve lehetőségünk nyílik (mindenféle kulcs és reputáció farmolás nélkülözve, mint ahogyan a Burning Crusade esetében ez működött) ezeket az instance-okat átkapcsolni heroic módra, aminek köszönhetően szignifikánsan megnövekszik a kihívás: minden szörny 80-83. szintű lesz, sokkal precízebb végrehajtást igényelnek az úgynevezett bossfightok. Természetesen ezáltal sokkal jobb tárgyakhoz is juthatunk, amitől aztán egyenes út vezet majd a raideléshez. Ezen kívül minden főszörnyhöz tartozik egy különleges feladat is (például öld le a utolsó bosst 2 perc alatt, vagy ne öld meg a segítőit, stb.), amelyek most a gyengén felszerelt vagy ügyetlenebb játékosok számára csak nagyon nehezen végrehajthatók,

Ezt a rozmárt még mindig nem értjük. Chirst meg nem merjük megkérdezni...

Zöld erdőben jártam, nagy faházat láttam, kicsi törpe lakta, amíg bele nem fulladt a patakba...

AZ ÚJ SZAKMA

Új szakmával bővült a játék, méghozzá az inscriptionnel, amit magyarul talán legjobban rúnakészítésnek lehetne fordítani. E jártasság képviselői meglévő képességeinket turbózhatják fel rúnáikkal, melyekből három-három (kicsi és nagy) lehet egyszerre egy karakterünkön. Ezek a rúnák egyelőre csak apró változásokat hozhatnak a játékba, de persze minden valamit magára adó 80-as szintű játékos felpakolja magát ezekből, amitől aztán igen jól meggazdagodhatnak a szakma képviselői. A rúnakészítő kiegészítő foglalkozásként a herbalizmust érdemes választania, ugyanis rúnái elkészítéséhez növényekre lesz szüksége.

de a legdurvább vagy legkitartóbb játékosokat külön jutalmazza a játék, méghozzá egy újfajta repülő hátassal, a proto-drake-kel.

Ha pedig mindez már nem elég, s még jobban el akarunk veszi a WoW világában (vagy egyszerűen csak jobb cuccokra vágyunk), akkor jöhet a raidelés!

A raid nem más, mint egy csapatnál nagyobb, tehát 5 főnél több játékost magába foglaló csoport, amit az adott instance kapacitásától függően állíthatunk össze. A Burning Crusade-hez hasonló mód itt is 10-, illetve legfeljebb 25 fős raid instance-okba tehetünk látogatást, amelyekből egyelőre csak néhány áll rendelkezésre. Ezeken a helyen már komoly taktikázásokra, kifinomult csapatmunkára lesz szüksége a játékosoknak ahhoz, hogy legyőzzék ellenfeleiket. A legnépszerűbb és legtöbb ellenfelet, és persze az új tier7-es páncélkészlet legtöbb darabját rejtő Naxxramas annak az alapjátékban fellelhető instance-nak az újrafeldolgozása, amibe annak idején a játékosoknak csak elenyésző hányada (közel 0.5%) tudott eljutni, persze az akkori 40 fő helyett most 25-re igazítva.

A megnövekedett szinthatárral természetesen új képességekhez is jutnak a karakterek, de az igazán lényeges változást a teljesen újratervezett, csapat alapú harcrendszer hozta el számukra, amelyben szinte mindent megváltoztattak a készítők. Az eddig bevált és hónapokig finomított stratégiák és képességek egyetlen mozdulattal mentek a levesbe, s a játékosoknak most hozzá kell szokniuk egy teljesen új rendszerhez, amelyben képességeik sokkal jobban támogatják a csapatukban tartózkodókat, mint eddig. Ennek köszönhetően nem szükséges már, hogy meghatározott számú sámán vagy paladin tagja legyen a 25 főt magába foglaló raidnek, csak azért, hogy minden csapattag megkapja az általuk nyújtott bónuszokat. Erre a változtatásra persze nagy szükség volt, főleg így, hogy egy újabb osztállyal gyarapodott World of Warcraft világa: a Halállovaggal.

A KAPOTT TARTALOM OLY BŐSÉGES, HOGY MÁS TELJES PROGRAMOK ÖRÜLNÉNEK, HA ILYET PRODUKÁLNÁNAK.

HALOTT ÉS ÉLVEZI

A halállovagok (azaz a deathknight, játékos szlenggel élve csak DK) a Lich King seregének katonái, aki az első hero-classt képviselik a játékban. Bár eleinte a „rossz" oldalon állnak, később felszabadítják őket, s mivel szemtanúi lesznek királyuk árulásának, csatlakoznak a Szövetség vagy a Horda erőihez. E hősosztály a kivitelezésén már évek óta dolgozik a Blizzard, számtalan ötletet elvetettek már, mivel nem akarták az amúgy törékeny erő-egyensúlyt felborítani. Így maradt a deathknight, amit bármilyen játékos indíthat,

EREDMÉNYRENDSZER

Október közepén, a 3.0-ás patch-el került a játékba a konzoltulajdonosok számára talán nem teljesen ismeretlen achievement-rendszer, ami azóta is hihetetlen népszerűségnek örvend a játékosok körében. A dolog lényege az, hogy különféle teljesítményeinkért pontoz minket a játék, melyek lehetnek pofonegyszerűek is (birtokolj tíz kisállatot, takaríts ki egy instance-t), de lehetnek piszok nehezek is, melyeknek jutalma egyedi, különleges hátas, vagy nevünk elé kerülő titulusok lehetnek. Az egyik személyes kedvencem a Well Read című achievement volt, amihez a játékban található, számtalan és alaposan szétszórt könyv közül kellett elolvasnom közel kéttucatnyit. A gond csupán az volt, hogy ezek közül pár olyannyira ritka, hogy csak az ellenséges frakció fővárosában volt belőle egy példány.

Annyira tuti ennek a vörösnek a piros surranója, hogy Chris addig ütötte, amíg meg nem szerezte.

A WoW új helyszínek úgy lettek kialakítva, hogy elsőre azt sugallják: gyere, várunk szeretettel.

ha már rendelkezik legalább egy 55-ös szintű karakterrel. Szerencsére nem szükséges az első szinttől kezdenünk a fejlődést, amint létrehoztuk karakterünket, 55. szinten indulunk egy külön zónában, ahova a többi játékost nem teheti be a lábát. Itt aztán megismerkedhetünk a lovag képességeivel, felvértezhetjük magunkat egy hatékony kétkezes fegyverrel és páncélzattal.

A halállovag alapvetően egy közelharcra szakosodott kaszt, akivel hatalmas sebzéseket okozhatunk különféle fagyasztásokkal, mérgekkel és persze kétkezes fegyverünkkel. Bár különféle védelmi varázslatainak hála képes lehet egy csapat élére állva tankolni a szörnyeket, leginkább sebzésosztóként ismerhetjük meg. Mana, energia és dühpontok helyett a halállovag rúnákkal gazdálkodik, ami nagyjából annyit tesz, hogy minél többet használja a képességeit, annál több rúnához jut, amiből aztán további képességeket lőhet el.

EZ A HARC LESZ A VÉGSŐ

Ha pedig már unjuk a küldetéseket, épp nincs mit csinálnunk, vagy egyszerűen csak utáljuk a hordásokat/szövetségeseket, akkor belevághatunk a játékos-játékos elleni (PvP) harcba is, ami ismételten egy különleges részét képezi a játéknak. Mint ahogyan azt már évek óta minden WoW játékos tudja, a PvP szervereken való élet nem habos torta: minduntalan ki vagy téve az ellenséges frakció támadásának, nem számít, hogy épp egy szörnyet próbálsz leölni, vagy csak békésen virágokat szedegetsz. A konfliktust idáig igyekeztek a készítők az ún. csataterekre szorítani, amelyekben két csapat mérheti össze tudását és erejét egymással, legyen szó akár „capture the flag" típusú vagy területfoglalós játékmódról.

A móka további fokozása érdekében egy új csatatért üdvözölhetünk a WotLK-ben, amelyben egy partraszállós játékmód kapott helyet, ahol a támadók dolga a sikeres partraszállás, a védekezőké pedig értelemszerűen ennek megakadályozása. Emellé bekerült egy teljesen független új zóna, a kontinens nyugati oldalán található Wintergrasp. Ez a hely csak és kizárólag a PvP-jé, amelyben a játékosok célja a terület északi részén található erőd elfoglalása vagy megtartása, aminek birtoklásáért a Northrenden tartózkodó nyertes frakció játékosai komoly jutalmakban részesülhetnek – azaz lehetőségük adódik tokenek gyűjtögetésére, amit aztán különféle csecsebecsékre cserélhetnek be. Wintergrasp területéért folytatott harcban lehetőségünk lesz aztán kipróbálni a különféle ostromgépeket is, melyekkel védelmi tornyokat, bástyákat rombolhatunk le, tovább könnyítve így a terület megszerzését. Non plusz ultra, hogy újra értelmet kapott a hagyományos, nyílt terepen zajló (azaz open-world) PvP fogalma is, amitől végképp kiéleződött horda és a szövetség között lévő viszály. Ezt a különféle, naponta ismételhető PvP küldetések (ölj le adott számú játékost a zónában) és az achievement-rendszer által biztosítja számunkra, mely utóbbiban léteznek olyan jutalmak, melyekért érdemes 40 fős ostromokat szervezni az ellenség fővárosai ellen.

Megszokhattuk, hogy a Blizzard műhelyéből kikerülő játékok mindegyike minőségi darab. Így megy ez évek óta, és szerencsénkre soha nem kellett csalatkoznunk semmiben sem, amihez valaha is a nevüket adták. Így van ez a most megjelent Wrath of the Lich King esetében is. A játék nem csupán egyszerű expanzió, ugyanis több szórakozást ígér, mint 10 másik játék együttvéve. Képes hihetetlenül magába szippantani, folyamatos sikerélménnyel bombáz, és még hónapok múlva is képes újdonságot nyújtani játékosai számára. Gyakran halljuk mostanában, hogy 11 millió játékos nem tévedhet, amiben valljuk be, van némi igazság. Tény viszont, hogy a játék eszméletlen népszerű, és sikerét szinte képtelenség lenne bárkinek is felülmúlnia. Jöhet az Age of Conan, vagy Warhammer Online, a Wrath of the Lich King simán letarolta mindkettőt.

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	10

Most mondhatnánk azt, hogy ha még nem próbáltad a WoW-ot, akkor itt a megfelelő alkalom, de ha ezt a cikket olvasod, úgyis kipróbáltad. Ha pedig így van, akkor minden bizonnyal téged is rabul ejtett, tehát a kiegészítő számodra is kötelező darab.

CHRIS

PRO:
+ Hihetetlen mennyiségű új és izgalmas küldetés
+ Feljavított grafikus motor

KONTRA:
- Túlságosan addiktív
- Meg nem is olcsó

9.7

GÉPIGÉNY:
Proci: Pentium IV 1.3 GHz
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: XP/Vista
Szabad hely: 15 GB
Video: 256 MB

WWW.PCGURU.HU/861

Újra kék fény? írta · Pengusz

CSI: NY

fejlesztő > Legacy kiadó > Ubisoft web > csi.us.ubi.com/ny

A nagysikerű Helyszínelők című tévésorozat képernyőre álmodásának a jogai az Ubisoftnál hevertek, így szinte törvényszerű volt, hogy előbb vagy utóbb Mac Taylor nyomozó és CSI: New York-i Helyszínelők is a merevlemezünkön fog kikötni. A CSI: NY The Game fejlesztését a Legacy Interactive-re bízták, a bejelentés 2008 szeptemberében meg is történt, de azt álmunkban se gondoltuk volna, hogy a '90-es évek hangulata köszönt ránk, ha ezzel a játékkal játszunk...

Az esténként unalmában a televízió távkapcsoló után nyúló, és azt vadul nyomogató olvasók szinte biztosak lehetnek abban, hogy már találkoztak a Helyszínelők című TV-sorozat valamelyik részével (azokról nem is beszélve, akik szándékosan ülnek le és várják lélegzetvisszafojtva a legújabb részeket). Igen, ez az a sorozat, amelyben civil ruhába öltözött szimpatikus nyomozók kapirgálnak bizonyítékok után kutatva egy-egy gyilkosság helyszínén.

Ők azok, akikre, nem lehet azt mondani, hogy „még időben érkeztél", hiszen a gyilkosság már megtörtént, azt megelőzni nem lehet, egyetlen feladatuk maradt csak hátra: a tudomány és a technika (na meg persze a fantázia) legmodernebb eszközeit felhasználva hosszas nyomozás után kézre kerítsék az elkövetőt. A CSI: New York-i Helyszínelők játékváltozatában a feladatunk nem más, mint a sorozatban látottakhoz hasonlóan különböző helyszínekről összegyűjteni a számtalan bizonyítékot, megfejteni a rejtélyes számzárakat és egyéb érdekes feladatokat, hogy a laborba visszatérve elemezzük azokat. Az összeszedett okosságok után nincs más hátra, mint a bizonyítékokat felsorakoztatva kézre keríteni a gyilkost. Cikkünk bemutatja, miképp sikerült ezt átültetni a Legacy Interactive programozóinak.

DIGITÁLIS NEW YORK

Töredelmesen bevallom, hogy a Helyszínelők néhány rész után különböző okok miatt kiesett az általam rendszeresen nézett sorozatok listájáról, mégis mindenféle előítélet nélkül ültem le a játék elé. Az első gyanús jel az volt a számomra, hogy maga a játék megközelítőleg 500 MB-osra sikeredett, és a számítógépre installált fájlok sem foglalnak el többet 300 MB-nál a merevlemezemről. A program elindítása után meglehetősen meg van kötve a kezünk: a menüt betöltve létrehozhatunk egy saját profilt, majd válogathatunk a minimális konfigurálási lehetőség közül, amely kimerül az effektek és a zenei aláfestés hangerejének változtatásával, s választhatunk a teljes képernyős beállítás vagy az ablakban futtatás között.

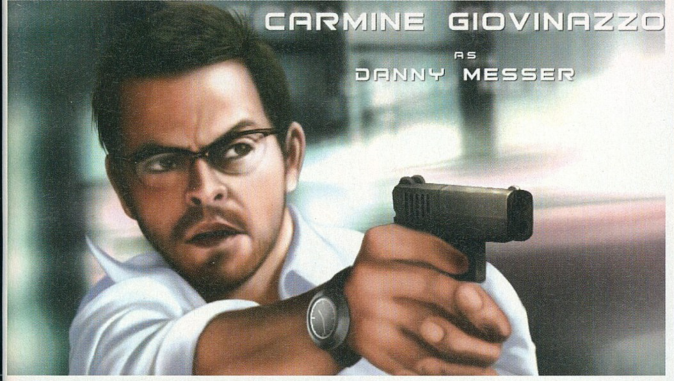
HA MÁR HELYSZÍNELŐK, AKKOR MARADJUNK A TELEVÍZIÓNÁL, MERT A JÁTÉKBAN SOK ÖRÖM NEM LESZ.

Sajnálatos módon az én széles képernyős monitorommal alapból nem is tudott mit kezdeni a játék, ezért kénytelen voltam megelégedni egy szerény „ablakos" megoldással annak érdekében, hogy ne torzuljon el a kép. Sebaj, ez legyen a legnagyobb gond a játékkal – gondoltam, s bátran kattintottam a „Play" gombra. Ekkor előjött négy, plusz egy bónusz helyszín, amely közül a játék kezdetén természetesen csak az elsőt választhatjuk, a többi csak az előtte látható gyilkosság felderítésével nyílik meg.

Az első gyilkosság helyszínére érve kaptam meg az első, de mindent elsöprő gyomrost: az egész játék teljes mértékben kétdimenziós, ami nem is lenne akkora probléma, hiszen kifejezetten szeretem például a művészi, kézzel rajzolt hátterek előtt játszódó kalandjátékokat, de ahogy a CSI: New Yorki-i Helyszínelők kinéz, az valami döbbenet. Mintha a jó öreg paintet, és pár alulfizetett nyári diákmunkást vettek volna elő a készítők a fiók legmélyéről. A játékhoz az eredeti színészek kölcsönzik mind a hangjukat, mind az arcukat. Ennek megfelelően belebújhatunk a sorozatban is látható főbb szereplők, Mac Taylor, Stella Bonasera és a többi nyomozó bőrébe is, azonban ez csak leheletnyit javít az összképen. A látványvilág hiányosságait csak akkor lehet elnézni a fejlesztőknek, ha szándékosan volt az a céljuk, hogy nosztalgiázásra késztessék a játékost, és eszünkbe juttassák a már szinte kihaltnak hitt point 'n' click játékok hangulatát.

ESETEM AZ ESETTEL

Sebaj, fejest ugrottam hát az első gyilkosság helyszínébe, amely egy Sandor névre hallgató agyontetovált, marcona kinézetű ember utcán



Ha ez a kép nem riaszt el a játéktól, akkor te egy akkora megszállott vagy, hogy beperelsz minket a lenti értékelésért.

Ez a lány olyan szigorúan néz, hogy szinte biztosak vagyunk benne: elkövetett valamit. A baj csak az, hogy ezt neked kell bebizonyítani...

A VÁLTOZÁS SZELE

Miután William Petersen (vagyis a Grissomot alakító színész) lelépett nyolc szezon után a világsikerű sorozatból, a készítők nem kisebb kaliberű nagyágyút szerződtetek a helyére, mint a többek között a Mátrix trilógiából is ismert, babaarcúnak éppen nem nevezhető Laurence Fishburne-t!
Az ötvenedik életévéhez közelítő, nem mellesleg Oscar-díjra is jelölt színész egy volt patológust alakít majd, aki – a gyártó csatorna sajtóanyaga szerint – az erőszakos cselekedetek elkövetőinek motivációiról tart kriminalisztikai előadásokat, miközben azon morfondírozik üres óráiban, hogy lelkivilágban mennyire is hasonlít ezekre az emberekre...

heverő holttestét tartalmazta. A játékmenet pedig a következőképpen fest: egy teljesen statikus képet, azaz magát a helyszínt bámulva kell összegyűjtenünk a bizonyítékokat a rájuk kattintással, amely után bekerülnek az eszköztárunkba. A nyomozásnak ezen szakaszában az egyetlen adrenalinpumpáló tényezőt az adhatja, hogy nem mindent találunk meg elsőre, hiszen az vagy nagyon kis méretű, vagy teljes mértékben beleolvad a környezetébe. Ebben az esetben vérmérséklettől függően kezdhetünk vad kattintgatásba vagy használhatjuk a képernyő bal alsó részén elhelyezkedő „Tipp" gombot, amely egy célkereszttel utat mutat nekünk a még hátra maradt tárgyak hollétét illetően.

Ehhez a megoldáshoz azonban csak korlátozott mértékben férhetünk hozzá olyan szempontból, hogy ha egyszer felhasználtuk, akkor időt kell hagynunk, hogy ez a lehetőség újra feltöltődjön. A tárgyak összegyűjtésében az alsó részen futó tárgylista is segít, hiszen halványan láthatóvá teszi azokat, amelyeket még be kell szereznünk a továbbjutáshoz. Ezután következik a tanúk illetve a lehetséges gyanúsítottak, hozzátartozók kihallgatása, amely annyiból áll, hogy az illető szintén rajzolt, rezzenéstelen felsőtestét bámulva rá kell kérdeznünk a kiírt szövegen aláhúzott fontosabb dolgokra, majd a helyszínen talált tárgyakat a beszélgetőpartnerünkre húzva bővebb információkkal lehetünk gazdagabbak. Mindeközben egy teljesítménymutató jelzi, hogy mennyi van még hátra a beszélgetésből (ebből lehet következtetni arra, hogy mikre kell még rákérdeznünk), illetve egy hitelességmutató, amely hozzáértésünket hivatott reprezentálni.

VAN BENNE VALAMI...

Ezután következik a játék érdekesebb része: a begyűjtött bizonyítékok és holttestek alapján megkezdődhet a nyomozás érdemi része. Ehhez különféle feladatokban kell helytállnunk, amely valamelyest a fejlesztők kreativitását dicséri: például ujjlenyomatot kell vennünk tárgyakról, s azonosítanunk őket. Ehhez az adatbázisban tárolt különböző ujjlenyomat-töredékeket kell az eredetin megfelelő helyre illesztenünk. Aztán persze a holttest boncolásánál is jelen leszünk. Ebben az esetben általában egy egészséges szerv, és a halottunk ugyanazon szerve között kell észrevennünk adott számú különbséget és egérkattintással jelezni azokat. Ezután irány a mikroszkóp, ahol végezhetünk molekulaanalízist, melynek során egy petricsészéből kell kiválogatnunk az ugyanúgy kinéző molekuladarabokat és elkülönítenünk őket. Ha végeztünk, a nyomok általában új helyszínre vezetnek, ahol az újabb bizonyítékok összegyűjtögetése mellett további feladványokba ütközünk: szavakat kell kiraknunk, párokat kell keresgélnünk, különböző ábrákat kell a megfelelő módón összeállítanunk – ha valóban ez a dolga egy helyszínelőnek, akkor jómagam biztos, hogy pályát tévesztettem.

A rejtvények és a feladatok az első gyilkosság felgöngyölítésében még szórakoztatóak, de utána már csak önmagukat ismétlik, ezért nagyon elhivatottnak kell lenni ahhoz, hogy sokadszor ugorjunk bele ugyanabba a kirakósba. Kellő kitartással és a Tipp gomb sokszori használatával azonban végül fény derül a gyilkos személyére, akit a kihallgatószobában bombázhatunk további kérdésekkel, s a végén összeáll a kép: egy szintén bénán festő, átvezető animáció keretén belül fény derül az elkövető tettére és indítékaira is.

A HIBA NEM AZ ÖN KÉSZÜLÉKÉBEN VAN

A CSI: NY szörnyű kinézetével és már az elején unalmassá váló játékmenetével csak azoknak ajánlott, akik egyetlen napot se tudnak elképzelni a már jól ismert szereplők és az utánozhatatlan Helyszínelők hangulata nélkül. Mindenki más maradjon a megszokott tv-adagnál...

pc guru

GRAFIKA	05
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	05

A Ubisoft által felbérelt Legacy nem erőltette meg magát, sikerült alulmúlniuk a tavalyi CSI játékot, a Hard Evidence című remeket is. Legalább ez teljesítmény, még ha a lehető legnegatívabb is. A tapsvihart tartsuk meg a következő alkalomra...

PENGUSZ

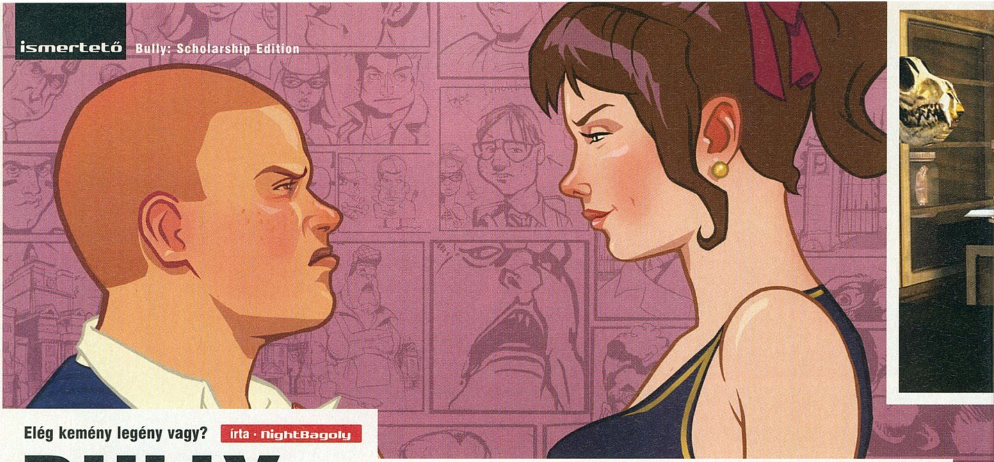
PRO:
+ eredeti színészek

KONTRA:
- gagyi grafika
- unalmas játékmenet

5.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1 mag 800 MHz
Memória: 256 MB
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 300 MB
Video: 32 MB VGA

WWW.PCGURU.HU/1450



Elég kemény legény vagy? írta · NightBagoly

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

fejlesztő > Rockstar Vancouver és New England kiadó > Rockstar Games
web > www.rockstargames.com/bully/scholarshipedition

Kevés olyan játék van, amely megjelenése előtt akkora indulatokat szított volna, mint az eredetileg PS2-re szánt Bully. A nép gyakorlatilag csak annyit tudott róla, hogy egy iskolában fog játszódni, és hogy a tömegmészárlásairól is ismert Rockstar csapata fejleszti – a gyermeküket védő szülők pedig kaszákkal rontottak a cégnek, mondván egy GTA az iskolában csak rádobna egy lapáttal a „mostanában divatos" iskolai vérengzésekre. A megjelenéskor aztán megnyugodtak a kedélyek – a Bully ugyanis nem brutális, már ha a függőségi százalékát és a két év után érkező botrányos PC-s portot nem vesszük figyelembe.

A Rockstar neve már évekkel ezelőtt is garancia volt a minőségre – a vállalat 2006-ban pedig a kifutóban lévő PS2-őt egy kritikailag sikeres, és anyagilag is kifizetődő „iskolaszimulátorral" lepte meg, amelybe milliónyi minijátékot és számtalan bájos momentumot épített. Két évvel később, vagyis idén év elején Xbox 360-ra és Wii-re is a piacra dobták a Bullyt (Scholarship Edition címkével, kibővítve) végül most, a Grand Theft Auto 4 árnyékában elhozták asztali számítógépekre is, kis cinizmussal azt is kérdezhetnénk, hogy „de minek".

UTÁLOD A TANÁROKAT? VERNEK A NAGYOK? ITT A REMEK LEHETŐSÉG, HOGY VÉGRE MINDENKINEK VISSZAVÁGJ!

TINISZIMULÁTOR

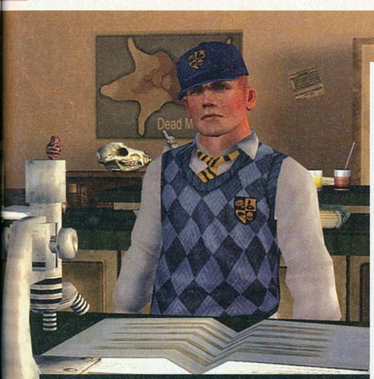
A játék főhőse Jimmy Hopkins, akit édesanyja és mostohaapja az addigi viselkedése miatt egy szigoráról ismert intézményben, a bentlakásos Bullworth Academyben helyez el, mondván, ott majd tanul egy kis fegyelmet. A kis Jimmyt azonban nem olyan fából faragták, hogy alávesse magát bármilyen rendszernek, játékosként pedig feladatunk „pusztán" az lesz, hogy egy nyitott világban – ami az iskola területét jelenti – megpróbáljunk túlélni az intrikák, a különböző hatalmi szövetkezetek és a lányok között, és energiát kell fordítanunk a terület őreinek elkerülésére is. Eközben természetesen, Rockstar módra, minijátékok garmadája áll a rendelkezésünkre, órákra kell járnunk, magyarán: végeznünk kell a Bullworht akadémia diákjainak hétköznapjait.

Bár ez így elsőre lefestve nem hangzik túl izgalmasan, nem hiába értékelte a szaksajtó a PS2-es, valamint az Xbox360-as, illetve Wii-s változatot az egekbe – az egyszerű alapötlet ugyanis egy remekül megkoreografált játékot jelent. A Bullworth akadémia egy kitalált, de az amerikai, illetve angol bentlakásos iskolák világát tökéletesen szimuláló környezet, ahol a GTA-sorozatot megszégyenítő szabadság vár mindenkire. Akárcsak a legtöbb ilyen intézmény, a Bullworth is számtalan izgalmas területtel rendelkezik az iskolán kívül, és akárcsak bármelyik iskola, saját törvényekkel, bandákkal, és szabályokkal is bír. A Scholarship Edition, amely PC-n tiszteletét teszi, a Wii-s, illetve Boxos változatokhoz hasonlóan, alaposan kibővített – lecserélték a grafikus motort, hét új küldetést és számtalan új karaktert, valamint négy új órát (biológia, ének, matematika és földrajz) építettek be az amúgy is roppant szórakoztató program alá, így tolva ki az amúgy sem rövid játékidőt. Azonban mindez túl szépen hangzott ahhoz, hogy PC-n is igaz legyen...

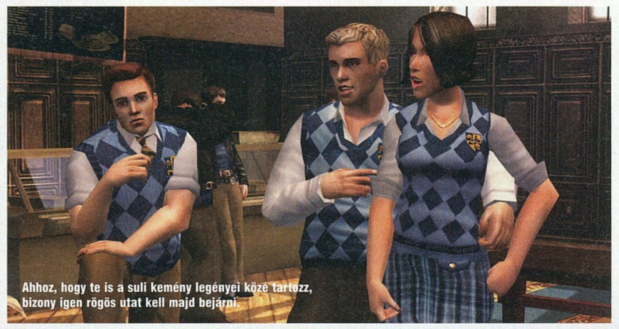
ELVERIK RAJTUNK A PORT...

A Bully számítógépes változata ugyanis azokat az időket juttathatja eszünkbe, amikor még a PC-s portokat csak úgy félvállról vágták az ember után, mondván, örülj neki, hogy egyáltalán a konzolok mellett megveheted, legyen az bármilyen minőségű. Az eredetileg

Ejnye kislány, rossz társaságba keveredtél, ezért bizony lesz nemulass!



Van egy tuti tippünk: a suli kémiaóra helyett játszd azt, hogy a suliban éppen kémiaórán vagy.



Ahhoz, hogy te is a suli kemény legényei közé tartozz, bizony igen rögös utat kell majd bejárni.

A BULLY MOTOR

Első látásra hihetetlen, de a Bully kissé igénytelen külsejű PC-s változatát ugyanaz a grafikus motor hajtja meg, amely többek között az Obliviont és a Fallout 3-at is megtöltötte élettel. A 2001 óta létező engine a már említettek mellett olyan játékokban is közreműködött, mint a Warhammer Online készítőinek előző játéka, a Dark Age of Camelot, a Sid Meier nevével fémjelzett Pirates!, illetve Civilization IV „sorozat", de ez dolgozott a hihetetlen látványvilággal rendelkező The Guild 2, és a hatalmas anyagi sikert hozó Zoo Tycoon második része alatt is. Éppen ezért elképesztő, hogy a Bullyban ilyen katasztrofális teljesítmény tanúi lehetünk. Persze mindez magyarázat is egyben, hiszen a program már többszörösen bizonyított és a gyenge minőség ezúttal mindenképpen az odafigyelést és törődést abszolút nélkülöző portolásra kenhető. Őszintén szólva nem ezt vártuk a Rockstar csapatától és egy ilyen játék botrányos átiratára még az sem lehet magyarázat, hogy a GTA IV lefoglalta őket. Még szerencse, hogy ott ilyen amatőr és bosszantó megoldásokkal egyáltalán nem találkozhatunk.

RenderWare motort (amely a San Andreasig a GTA-k alatt is asszisztált) lecserélték a „modernebb" Gamebryora, ami, bár ránézésre hihetetlen, de többek között a Fallout 3-at is vezényli. Mondjuk ki: a PC-s változat ronda. Nem elég, hogy a környezet és a modellek poligontartalma szinte egy az egyben megegyezik a PS2-es változatéval, e mellé beültettek számtalan effektust, amely elhomályosítja, belassítja, és még inkább csorbítja az egyébként sem mesés látványt.

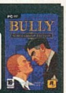
Ha pedig mindez nem volna elég, az összképet sikerült katasztrofális optimalizálással tönkretenni: hála a 30 FPS-es limitnek, illetve a folyamatos memóriaszivárgásnak a program nem csak a külsejéhez képest rendelkezik hatalmas gépigénnyel, de nem mellékesen fagy, kilép és lassú is, szinte bármilyen konfiguráción. Ha pedig mindez nem volna elég, számtalan (grafikai és egyéb) bug társul a felemlegethető negatívumok sokaságához. Az eltűnő textúrák, a hirtelen leeső sebesség, valamint a néhány vontatott, és valamilyen megmagyarázhatatlan oknál fogva PC-n megszakíthatatlan párbeszéd pedig csak pár kiemelés a millióból. A mozgásanimációk dicsérhetőek lennének, ha nem látnuk volna e hónapban a GTA-t, vagy az elmúlt hetekben gyakorlatilag bármely másik programot. Az esetleges pozitívumokra azonban nem nagyon tudunk figyelni, ugyanis a játékmenet 30%-ban az irányítást kell majd betanulnunk...

A szisztéma kis túlzással a 101 gombból 103-at vesz igénybe. A feleslegesen túlbonyolított rendszer olyan szinten sikerült ostobára és logikátlanra, hogy az ember csak a fejét fogja, ráadásul az egértámogatása olyan, mintha csak utólag, viccből került volna bele. A menüben, amibe csak jó pár perces feleslegesnek látszó és időrabló töltés után kerülhetünk be, például okáért egyáltalán nem használható. Apropó, menü: üdvözlünk újra a 2000 előtti években. Változtathatunk felbontást, machinálhatunk az árnyékokkal (amelynél minden változtatás egy újraindítást követel) illetve bekapcsolhatjuk az élsimítást és a V-syncet – és ennyi. Természetesen egy jobb minőségű kontroller (például okáért egy dobozos, USB-s, lehetőleg Xbox 360 kompatibilis) sokat dob az élvezhetőségi értéken – éppen csak ez nem egy szimulátor, amelynek vásárlói magától értetődő módon rendelkeznek ezzel a perifériával. Botrány, botrány és botrány, vér helyett most minőségi gondokkal, amúgy Rockstarosan.

KELL EZ NEKÜNK?

Hogy valami pozitívumot is említsünk, a botrányos minőség ellenére a Bully még mindig egy átkozottul jó program. A remek forgatókönyv számtalan hasfalszaggató dialógust tartalmaz (a „nerdökkel" folytatott összes párbeszéd gyakorlatilag übereli a vígjátéksorozatok 90%-át), ezeket pedig remek színészekkel vették fel, akik annyira beleélik magukat a szerepükbe, hogy az már a GTA negyedik részét idézi, a tökéletes (sajnos csak sztereó) hangélményhez pedig remek, elvont zenei anyag is tartozik. Azonban, és ezt most teljesen komolyan mondjuk, mindez elvész a borzalmas megvalósítás árnyékában. Ha lehet egy tippünk azoknak, akik rajonganak a stílusért, illetve perverz módon vonzódnak az iskolaszimulátorokhoz: vagy szerezzék be bármelyik konzolra a darabot (Wiire például okáért még egy remekbe szabott hadonászós irányítást is sikerült beépíteni), vagy pedig vásároljanak egy kontrollert, egy bikaerős gépet, és egy doboz xanaxot – ugyanis mind a háromra szükség lesz a végigjátszás során. Kár érte, nagyon kár.

pc guru



GRAFIKA	05
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	05

NIGHTBAGOLY

Furcsa fintora a sorsnak, hogy a GTA negyedik része mellett szinte azonos megjelenési időpontban a Rockstar PC-re is piacra dobta a pár éve konzolokon hatalmas sikert aratott Bullyt. Az ötletnek örültünk, a megvalósításnak nem – ezt így, ebben a formában nem szabadott volna.

PRO:
+ Az alapjáték nagyon jó volt

KONTRA:
- portolás
- irányítás

5.5

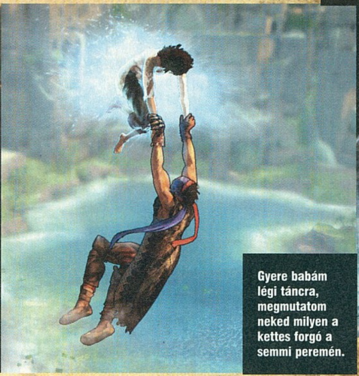
GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 3 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 5 GB
Video: 256 MB RAM, PS 3.0

www.pcguru.hu/teszt

Prince of Persia

fejlesztő > Ubisoft Montreal kiadó > Ubisoft web > princeofpersiagame.com írta · Bate

Jordan Mechner 1989-ben történelmet írt a szó átvitt és gyakorlati értelmében egyaránt: leprogramozta a Prince of Persia című játékot, amely közel húsz év után egy negyedik generációval igyekszik elnyerni a játékosok kegyeit. Tesztünkből kiderül mekkora sikerrel.



Gyere babám légi táncra, megmutatom neked milyen a kettes forgó a semmi peremén.

Húsz év nem kis idő, márpedig majdnem húsz éve, hogy a Prince of Persia először ültette a játékosokat a monitorok elé. 1989 óta a széria átment néhány generációváltáson, a tíz éves évfordulón láthattunk először 3D-ben a herceget, aztán az ezredfordulót követően a Ubisoft vette szárnyai alá az akkora már patinássá váló címet és egy eszméletlenül sikeres és igényes szériát kovácsolt belőle. A Sands of Time trilógia lett a Prince of Persia sorozat legsikeresebb darabja és a rajongók milliói várták, hogy a Ubisoft egy negyedik résszel is megajándékozza őket.

ITT A HERCEG, ITT VAN ÚJRA. ÚJRAGONDOLT KALANDJA TÚLSZÁRNYAL MINDEN EDDIG MEGJELENT EPIZÓDOT...

Természetesen a franciák sem hülyék, tudták, hogy egy újabb PoP ismét jól csilingelne a kasszáknál, de szerencsére ez a kompánia nem feltétlenül a rókabőrökről híres. Be is jelentették idén a herceg legújabb kalandját és azonnal le is szögezték, nem a Sands of Time bővül tetralógiává, hanem egy negyedik generációs Perzsiát fognak bemutatni nekünk.

A HERCEG ÚJ RUHÁJA

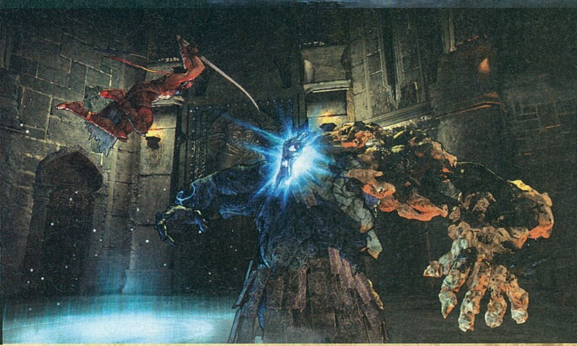
A legszembetűnőbb változás természetesen a grafika volt, a fejlesztők szakítottak a korábbi dizájnnal, és teljesen új irányba vitték el a sivatagi kalandot. Hősünk rajzfilmeket idéző világba került és a fizimiskája is teljesen átalakult, leginkább egy anime főszereplőjére emlékeztetve az egyszeri szemlélődőt. Az újra fogékony játékosok üdvözölték a változást, míg a fanboyok azonnal vért kiáltottak és követelték a megszokott hercegüket. Szerencsére a Ubisoft sem az a fajta, akit el lehetne téríteni a szándékától, mellesleg értik a dolgukat, így végül teljesen új látvánnyal kaptuk kézhez a Prince of Persiát.

Örömmel jelenthetjük, hogy a váltás abszolút előnyére vált a játéknak, egyrészt, mert mindig üdvözlendő, ha nem ugyanazt dörgölik az orrunk alá, másrészt az új látvány egészen új hangulatot hoz magával – persze ez nem csupán a dizájnnak köszönhető, közrejátszik benne a történet és a megújult játékmenet is. A képeken úgy látszik, mintha mindegyik különálló artwork lenne, egy-egy kisebb festmény, ám nem tévedés, ezek bizony a játékból kilopott képek, az ingame grafika hű lenyomatai. Mozgásban az összhatás káprázatos, tényleg kicsit rajzfilmszerű, de eszméletlenül folyékony és hihetetlenül stílusos. Nehéz szavakkal leírni a szereplők mozgáskultúrájának minőségét, egy kecses, változatos repertoárt kell elképzelni, amely még órákkal a kezdés után is képes újat mutatni – az animáció minőségéhez érdemes visszaemlékezni az Assassin's Creedre, hiszen az ott használt Scimitar Engine módosított változata dobog a herceg szíve alatt, csak ezúttal még egyedibb megvalósítással számolhattok.

Nem titok, hogy az új kaland során nem egyedül, hanem egy állandó partnerrel, a rendkívül bájos és szemrevaló Elika kíséretében kell végighaladnunk az elénk állított kihívásokon. A két karakter közötti interakcióra kicsit később térnénk

Lehet, hogy nagy a bököd, de engem a világ legjobb játékosai irányítanak, te béna!

Úgy felvillanyozott ez a játék, hogy még a napot is elhomályosítom örömömben.



TÖRTÉNETI HÁTTÉR

A játék története mondhatni egyszerű, hiszen ismét csak a jó és a rossz örök harcáról szól. Hercegünk véletlenül csöppen a bonyoldalomba, mikor összefut Elikával. Követi a lányt, és hamarosan a sötétség és a fény harcában kell a lány segítségére lennie. Feladatunk, hogy segítsük Elikát, akinek célja, hogy apjának ellenszegülve megtisztítsa a sötétség által bekebelezett területeket. Nekünk ezeket a helyeket kell majd végigjárnunk, legyőznünk minden főgonoszt, ezzel lehetőséget adva a csinos társunknak, hogy visszaállítsa a területeket eredeti állapotukba. A játékban négy hatalmas részt kell majd körbejárni, és legalább tizenöt különböző helyszínt kell megtisztítanunk. Nem kis feladat...

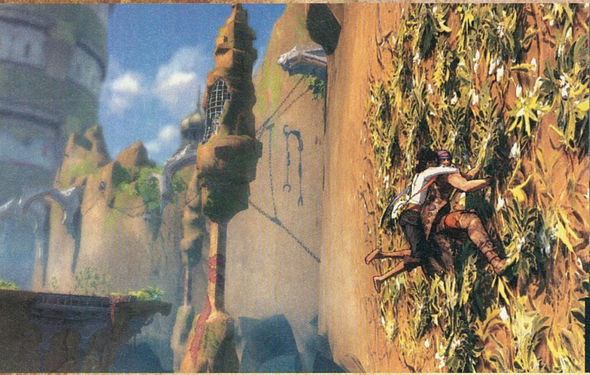
ki, a látvány szempontjából azért meghatározó a kettős, mert ilyen gyönyörű és gördülékeny kooperációt ritkán látni a monitorokon. Sok játék negatív számlájára írható, hogy a társaink csak útban vannak, fennakadnak, nyűg és baj jár velük. Elika esetében erről szó sincs, gond nélkül követ minket, és csodás interakciók tanúi lehetünk, mikor együtt mozog a herceggel. Ezekre a pillanatokra nincs hatásunk, hiszen a hölgy nem irányítható karakter, a szituációkat a motor számolja ki és kapcsolja össze. Méghozzá gyönyörűen: a legszebb példa erre, mikor egy pallón állunk és a lány mögöttünk van, de mégsem ugrunk, hanem visszafordulunk. Ilyenkor a karakterek nem toporognak, nem lépdelnek át egymáson, hanem megfogják egymás kezét és egy kis táncmozdulattal helyet cserélnek. Ugyanilyen kedves momentum, mikor a herceg elkapja a falról leugró lányt, vagy mikor a hátára kapja a borostyánkötegekben kapaszkodva. Elképesztően jól néznek ki ezek a jelenetek, s habár a játékmenetre semmi hatásuk nincs, mégis az ilyen részletektől lesz mesés a játék, az ember az ötvenedik megtekintésnél is elámul rajta.

léghogy a nő nem lehet a férfi támasza, lika nélkül pillanatok alatt elvesznénk.

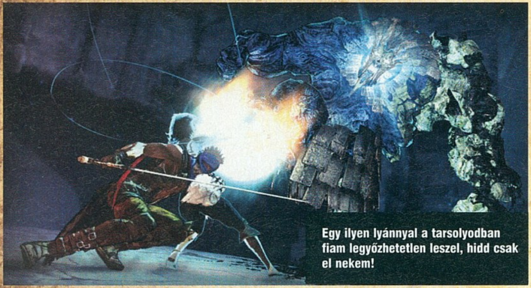
PACIFISTA SZELLEM

Azon játékosok, akik a harmadik generációs trilógiát a fékevesztett, többszereplős csatákért imádták, valószínűleg csalódni fognak, hiszen a 2008-as Prince of Persia nem csak külsőségeiben, de játékmenetében is változott. A fejlesztők nem a levegőbe beszéltek, mikor a küzdelmek számának visszaszorítását emlegették, ezen részek aránya az egészhez viszonyítva tényleg nem nyomnak többet 20%-nál. Itt jön a harmadik személyű és a platformjátékok szerelemeseinek a jó hír, ugyanis a dinamikus és akrobatikus ugrabugra teszi ki a program maradék 80%-át.

Mindezt úgy kell elképzelni, hogy adott egy hatalmas terület, ami gyakorlatilag egy központi kastélyból és négy különálló részből áll. A négy szelet további elemekre osztható, és nekünk minden egyes részegységet be kell járnunk, méghozzá jobbára a fentebb emlegetett akrobatikus képességeket használva. Felfuthatunk a falakra, kapaszkodhatunk párkányokban, végigfuthatunk a függőleges falfelületeken, átugorhatunk oszlopokra és különböző rudakra, és szörfözhetünk meredekebb, vizes részeken. Hosszabb távok esetén használhatunk kiálló fémkapaszkodókat a továbbjutáshoz, sőt, akadnak szituációk, mikor Elika segítségét kell kérnünk, hogy áthidalhassunk egy nagyobb távolságot. Ilyenkor ugrunk és rögtön megnyomjuk a lány gombját, mire ő fölénk teleportál, és gyakorlatilag továbbhajít minket a kívánt platformra. A mozgás a grafikának és a jól programozott motornak köszönhetően zökkenőmentes, összetett és igen látványos „futásokat” hozhatunk létre vele. Példaként képzeljünk el egy olyan szituációt, hogy futunk a függőleges falon, majd átugrunk a szemközti falra, ott is futunk egy kicsit,



És akkor most megmutatom az utat vissza Kansasbe. Azaz... Jaj, nem... Az egy másik mese...



Egy ilyen lyánnyal a tarsolyodban fiam legyőzhetetlen leszel, hidd csak el nekem!

majd ismét vissza a másik oldalra, majd annak a végén átugrunk egy oszlopra és onnan tovább egy kiálló rúdra. A játék tele van ilyen elemekkel és igazi sikerélmény, mikor hibátlanul végigküzdjük magunkat egy hosszabb szakaszon.

HARCI SZELLEM

Nem kell azonban aggódni az akciómániásoknak sem, lesz lehetőség csihipuhira is. Egyrészt a platform-mutatványokat rendre megszakítják különböző apró szörnyek, akiket azonnal le kell nyomnunk, és minden egyes területrészlet végén vár minket egy bossfight. Annak ellenére, hogy nem a küzdelem a játék fő attrakciója, ezt az elemet sem hanyagolták el az alkotók. Igen változatos kombókat vihetünk be az ellenfeleknek és szükségünk is lesz a precíz mozdulatsorok elsajátítására, hiszen amíg a játék elején könnyedén verjük el az ellenfeleket, a történet előrehaladtával egyre keményebb diók várnak majd ránk.

A harcok során három tényezőre támaszkodhatunk, egyrészt ott van a debella nagy kardunk, ez egy módozat, a mágikus kesztyűnk is speciális mozdulatokra ad lehetőséget és végezetül Elikát is bevonhatjuk a küzdelembe. Ez utóbbi a leglátványosabb eszköz, hiszen gyakorlatilag fogjuk a helyes hölgyeményt, és hozzávágjuk az aktuális rosszcsonthoz, ezzel komolyabb mágikus sebzést okozva neki. Az említett kombók lényege, hogy ezeket a támadásokat variálhatjuk egymással, igen látványos és eredményes csapásokat generálva ezzel.

Apró könnyedség a kisebb monszták esetén, hogy a harc olykor elkerülhető, vagy lerövidíthető. Van, hogy a teljes küzdelem megelőzhető egy gyors csapással: a szörnyek ugyanis egy fekete „szökőkútból" törnek elő, és ha időben szétcsapjuk ezt, akkor meg sem jelennek a gonoszok. De ha már küzdelembe keveredtünk, akkor az adott platform szélére csalhatjuk a rosszarcúakat, és egy jól irányzott mozdulattal a mélybe is rúghatjuk a szerencsétleneket, ezzel vetve véget az egész hajcihőnek. Persze ezek a cselek nem működnek az igazi kihívást jelentő főellenfelekkel szemben.

CSINOS KÜLSŐ, OKOS BELSŐ

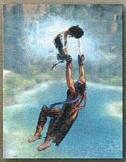
A játék maga olyan, mint Elika. Kívül szemrevaló, belül okos. A grafikát már ecseteltük, így most egy kicsit az irányítást vesszük szemügyre. Az új PoP esetében is a konzol volt az elsődleges célplatform, így nem árt egy kontroller a háznál (ez persze nem azt jelenti, hogy billentyűzettel ne lenne jól irányítható a program). Mint említettük, a motor az Assassin's Creed alól jött, így maga az irányítás is hasonlatos. Intelligens megoldással van dolgunk, hiszen hősünk minden egyes platformnál tudja mit kell tenni, ha a fal mellett nyomjuk meg a gombot, akkor kapaszkodik vagy fut, szakadéknál ugrik és így tovább. Szinte az összes mozgás megoldható egy gombbal, de, hogy ne legyen túl unalmas a dolog, néha közbe kell iktatnunk egy-egy extra funkciót. A falakon bőven találunk majd kapaszkodókat, és ezeket csak egy extra gomb segítségével tudjuk használni, ugyanígy Elika

MINTHA CSAK EGY ÁLTALAD MOZGATOTT RAJZFILM LENNE

Már a kezdetekkor kitűnik, hogy a PoP nem olyan, mint a társai. Elsőre úgy gondoltuk, hogy valami casual újítással van dolgunk, de aztán rájöttünk, hogy nem csak erről van szó, hanem a rajzfilmszerű, történetmesélős hangulat került a kihívás elébe. Lássuk hol érhető ez tetten a játékban:

ZUHANÁS

Figyelem, a játékban nem lehet meghalni, hiába esünk szakadékba, lépünk félre, Elika mindig elkap minket, így nem kell sosem szitkozódva visszatölteni, a legutolsó vízszintes platformról folytatódik a játék, így a cselekmény folyamatos, a saját hibánkból semmit nem kell újrajátszanunk.



HARC

Harc közben sem tudunk elhalálozni, ha esetleg az utolsó gombot is elvétjük a védekezés közben, akkor Elika a segítségünkre siet és félrelöki az aktuális szörnyet. Hibánk egyetlen következménye, hogy az ellenfél HP-ja visszatöltődik, így lényegében az elejéről kezdődik a küzdelem.

ÚTMUTATÁS

Hatalmas területet kell bejárnunk a játék során és teleportálni csak a megtisztított részegységek között lehet. Éppen ezért, hogy ne tévedjünk el, segítséget kérhetünk Elikától, hogy mutasson nekünk utat. Ha ezt megteszszük, akkor egy kék fénynyaláb fogja mutatni számunkra a helyes irányt. A térképünkön azt is beállíthatjuk, hogy ez a nyaláb melyik helyszínre vezessen el minket.

A KÖRNYEZET MEGVÁLTOZTATHATÓ

Sőt, nem csak megváltoztatható, hanem meg is kell változtatni, hiszen ahogy azt a történettel kapcsolatos keretes írásunkban már jeleztük, Elika mellé csatlakozva ez a játék fő küldetése. Ez a változtatás azonban nem csak szóbeli, hanem eszméletlenül látványosan megy végbe a játék során. Ha legyőzzük az egyes területeket uraló főellenfeleket (néha ugyanazt a figurát újra és újra), akkor Elika képessé válik elűzni a vidéket sújtó rontást. Ilyenkor a korábban sötét, mindenféle rossz hatásoktól torz részek kivirulnak, az ég kék lesz, kinő a fű és az egész helyszín megtelik élettel. Az átalakulást nem csak végignézni csodás, de feledhetetlen élmény újra végigjárni a korábbi kopár, ködös helyeket, immáron napsütésben és színesben. Természetesen az újbóli végigjárásra szükség is lesz, hiszen az Elika fejlődését szolgáló fénygömbök csak akkor jelennek meg, ha sikerült megmentenünk az adott helyszínt. A helyzet az, hogy ez a játék legaddiktívabb része, hiszen minden egyes gömböt meg akarunk majd szerezni...

távolságbeli segítsége is külön opció, és a játék előrehaladtával megnyíló új opciókat is bele kell majd építenünk a mozgásunkba. Ebből következik, hogy figyelni kell, mikor hova ugrunk és mit nyomunk mellé. Olykor két platform között akár az összes opciót váltogatnunk kell, hogy sikeresek legyünk. A rendszer változatossá teszi a mozgást, de nem válik bonyolulttá az előrehaladás, csupán élvezetessé, és a betanulás sem tart tovább a tutorialnak tekinthető bevezetőnél.

KEVESEBB HARC, SOKKAL TÖBB AKROBATIKA, HUMOR, LOGIKA ÉS EGY KEVÉS FEJTÖRŐ. EZ A HERCEG ÚJ ARCA.

A SAJÁT UTAD

Habár a Prince of Persiának is van egy saját története és egyértelmű végcélja, az, hogy te miképp járod végig az utat és éred el a végkifejletet, tökéletesen rád van bízva. Adott ugyanis a korábban emlegetett hatalmas világ, megannyi részegységgel, s csakis rád van bízva, hogy milyen sorrendben járod végig őket. Esetünkben ez nem parasztvakítás, hiszen valóban variálhatunk a végigjárt útvonalat illetően, ugyanis a döntéseinktől függ, hogy milyen sorrendben nyitjuk meg az előttünk álló helyeket. A játék során Elika négy varázslattal gyarapodik, és minden egyes varázslat követelmény bizonyos területek teljes bejárásához. Hogy melyik mágiát választjuk előbb, és milyen sorrendben csatangolunk el az egyes területekre, az abszolút a játékos döntési joga.

A Pókember hozzám képest kutyafüle. Úgy megmászom a falakat, mint eddig senkise.

Apropó: választható mágiák. A játék egyik legélvezetesebb momentuma, hogy minden egyes területet meg kell tisztítani a gonosztól (erről részletesebben lásd keretes anyagunkat), ha sikerrel járunk, akkor a felszabadított terület megannyi pontján fénygömbök tűnnek fel, és nekünk ezeket be kell gyűjtenünk ahhoz, hogy elérhetővé váljon a már emlegetett négy varázslat. Azért ez az egyik legjobb pont, mert itt jön be a logika a játékba. A gömbök ugyanis néha elég fura helyeken vannak, és nekünk ki kell találnunk, hogy miképp szerezzük meg őket. Ez a rész újfent a platformrajongókat fogja lázba hozni, ugyanis a fényes testek elérése nem egy esetben komoly kihívás, arról nem is beszélve, hogy az összes begyűjtéséhez szükség lesz Elika mind a négy képességére, így idővel vissza-vissza kell térnünk a korábban megtisztított részekre, hogy újabb próbát tegyünk a megszerzést illetően. Ha pedig szóba kerültek a fejtörők, akkor érdemes megemlíteni, hogy a program nem csak a herceg testét dolgoztatja meg, hanem olykor az agyunkat is, lévén helyenként logikai játékokra bukkanhatunk. Ezek nem túl egyszerűek, de nem is nehezek, legjobb tulajdonságuk, hogy változatossá teszik a játékmenetet, így biztos egy pillanatra sem fogunk ráunni a kalandra.

IDE VELE!

A végéhez közeledve már nem titok, hogy a Persia új része lenyűgözött minket, kivetnivalót gyakorlatilag nem találtunk benne. Új és szemkápráztató grafika, új játékmechanizmus, változatosság, és amit eddig nem említettünk: könnyed és jópofa humor, főleg a herceg beszólásai sikerültek viccesre.

Úgy tűnik, a Ubisoft nem tud hibázni a PoP-ot illetően, majd húsz évvel az első megjelenést követően, negyedik inkarnációjában is képes volt úgy megreformálni a sorozatot, hogy közben mégis visszatértek az eredeti kevésbé erőszakos, sokkal inkább ugrálós, ügyességi alapjaihoz. Mi ezennel megemeljük a kalapunkat a fejlesztők előtt, és felvéssük a Prince of Persia bolti verzióját a karácsonyi kívánságlistánkra.

Most akkor csak állunk itt bután, vagy megszerezzük azt a varázslatot, ami megnyitja ezt a portált?

pc guru

GRAFIKA	10
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Különleges, szinte minden elemében tökéletes játék született az új Prince of Persia személyében. Olyan program, amit egész egyszerűen vétek lenne kihagyni azoknak, akik szeretik a változatos, akcióval dúsított platformkalandokat.

BATE

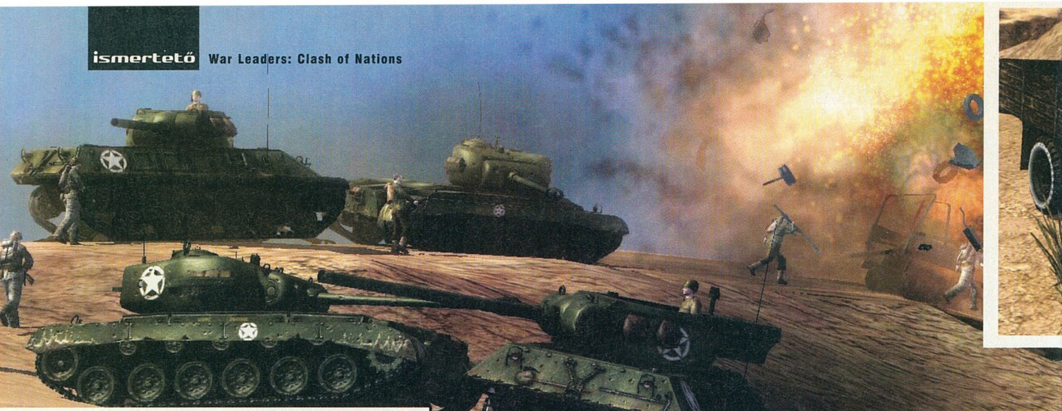
PRO:
- + Új látvány
- + Új játékélmény
- + Hihetetlen látványos és egyszerű mozgás

KONTRA:
- - írjátok meg, ha ti találtok valamit...

9.5

GÉPIGÉNY:
CPU: két magos 2.6 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: XP/Vista
Szabad hely: 8 GB HDD
Video: 256 MB PS 3.0

WWW.PCGURU.HU/1290



Egy háború megint vezetőre vár írta · Tika

WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS

No.3 PC GURU

fejlesztő > Enigma Software Productions/Atari kiadó > CDV web > www.warleaders-game.com

Ha a több mint tíz éves múlt ellenére nem tudnátok hova tenni a spanyol Enigma formációt, nos valószínűleg nem utaztatok a Távol-Keletre a Hello Kitty Football Cup megvásárlásáért (nyugi, én se), illetve gondolom az ExcaliBug című RTS+RPG mix spanyol-olasz-koreai-orosz lokalizációjából sem csemegéztetek sokan...

A II. világháború keresztül-kasul fel- és átdolgozott témakörébe annyira hiányzott már egy újabb stratégiai játék, de tényleg, úgy kellett, mint egy falat kenyér a 24 órás műszak után a péknek. Az, hogy nem bottal és messziről böködve vizsgáljuk eme műremeket nem kis részben köszönhető a spanyol gárda kreatív és innen-onnan összelopkodott ötleteinek, ugyanis a körökre osztott játékmenet lett itt ötvözve a valós idejű stratégiákkal, kvázi a Total War sémáját nyúlták le, s húzták rá a hitleri érára.

A spanyolok egyébként konzekvensen árulkodó címeket aggatnak az alkotásaik elé, így a 2004-ben megjelent Angels vs Devils is mi mást fedhetett, mint egy ördögök és angyalok között megrendezett Mortal Kombat-ot. Tehát nem meglepő, hogy a War Leaders is pontosan az, aminek a címe mutatja, azaz hét nemzet – Németország, Anglia, USA, Olaszország, Szovjetunió, Japán és Franciaország – híres/hírhedt államfőit megszemélyesítve bonyolódhatunk bele a második világháború eseményeibe. Ha a magas történelmi hűség opciót választjuk, a történelemkönyveknek megfelelő dátum (Szovjetunió például '41. jún. 22., vagy Japán '41 dec. 7.) szerint, és az eredeti külpolitikai státuszokkal (Tengelyhatalmak, Szövetségesek) lépünk a színpadra, közepes szinten minden nemzet 1939. szept.1-től indul, míg alacsony beállításnál szintén korai kezdés jelentkezik, de már szabadon kialakítható világpolitikai viszonyokkal. Fontos megjegyezni, hogy a híres történelmi vezetők – Hitler, Sztálin, Mussolini, stb. – megjelennek a játékmenetben mint kijelölhető egységek, jelenlétükkel morálisan erősítve azt a területet ahol éppen álldogálnak, ugyanakkor haláluk azonnali vereséget is jelent...

A VILÁG, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN...

Adva van egy forgatható, nagyítható földgömb, ahol tartományi szintre lebontva szerepel a világ összes meghatározó állama. Itt körökre osztva – a Total War vagy Civilizations szériákból ismert módon – drag&drop tologathatjuk a seregeinket és a kémeket. Minden tartomány (ez a tartományi felosztás zárja ki, hogy a nagyobb országokat egy lépésben bekebelezzék) jelképez bizonyos nyersanyagot, lakossága adóbevételt generál, és lehetővé teszi a katonai termelőegységek, illetve az ezekhez kapcsolódó infrastruktúra – kikötő, repülőtér, parti ütegek – kiépítését. Kikötők nélkül a szállítóhajókra nem zsuppolhatsz partraszálló erőket, repülőtér híján az adott ország területére nem tudsz leszállni, s így támadást sem indíthat innen a légiflotta, a veszteségek pedig csak a kiképzőhelyeken pótolhatóak. A földgömb alatt államunk vezető minisztériumai találhatók, címszavakban a külügy-, belügy-, gazdasági, fejlesztési és hadügyminisztérium, illetve a statisztikai hivatal. Minden építés, toborzás, diplomáciai lépés, és hadmozdulat alapja ezekben van elrejtve, a főbb mozzanatok pedig a következők: adókat a kormány-támogatottsági mutató 0 alá süllyedéséig emelhetsz – utána a nép fellázad, kellő rendfenntartás nélkül pedig kikiáltja önállóságát. A népjóléti intézkedéseink alapja durván a katonai berendezkedésre épül,

A srácok le sem álltak hóembert építeni. Komolyan durva, hogy semmi szórakozás nem szorul ezekbe az átkozott háborúkba.

Tank-Aranka is ott van valahol a csatában, a mi feladatunk pedig, hogy megkeressük.

A SZÁMOK TÜKRE

530 kör (egy kör=egy hét), 1939. szept. 1-jétől, 1950. jan. 1-jéig, nos eddig tart a játék, hacsak előtte a politikai ellenfelek el nem halóznak, vagy területeiket el nem veszítik. 7 nemzet, 7 vezető, 41 találmány, 17 különböző épület a radarállomástól a repülőgépgyárig, és 14 különböző nyersanyag teszi teljessé az összképet, miközben cirka 250 egység kap kisebb-nagyobb szerepet a sugárhajtású repülőktől a csatahajókig, és fejlődik folyamatosan, néha egyedi, nevesített hősökké emelkedve…

szóval se infrastruktúrát, egyebet ne keressetek vallás, egészségügy, stb. vonalon. A diplomáciára sem mondanám, hogy túlbonyolították, de azért háború előtt küldjünk hadüzenetet, és kereskedelmi egyezségek címszó alatt rendszeresen tukmáljuk fölös nyersanyagainkat a világ erre korántsem fogékony államaira.

TURN BASED VILÁGGAZDASÁG

Két fontos nyersanyaggal találkozunk a körökre osztott fázisban, az egyik a pénz, a másik pedig az olaj. Minden egyes megépített épület és egység a típusától függően (egy gyalogos-hadosztályt etetni vagy egy repülőgép-hordozót kiszolgálni anyagilag nem ugyanaz a nagyságrend) heti fenntartási költséget generál, a kutatás úgyszintén pénzbe kerül, az olaj pedig mint tudjuk, forgatja a háború kerekeit, tehát ha elfogyna, minden leáll. A kutatásokkal el lehet indulni több szálon is, például a gyalogos harcászatban elért eredmények tankelhárítók, ejtőernyősök, elit osztagok és mesterlövészek képében materializálódnak, a titkosszolgálat és rádiótechnika fejlődése merényletekben, szabotázsakciókban jeleskedő kémeket von maga után, a metallurgiai irányvonal pedig jobb és erősebb páncélosokat eredményez. Az elszigetelt, nyersanyagokban szegényebb nemzetek (pl. Japán), a dízelmotor bevezetésével csökkenthetik az olajfogyasztást, és szintetikus anyagokkal pótolhatják a gumit. A technológiai fejlődés csúcsát a terrorfegyverek (V1 szárnyas-rakéta és a V2 ballisztikus rakéta) valamint az atomomba jelentik, azt pedig mindenképp sérelmezzük, hogy minden nációnál csak és kizárólag ugyanazok a tudományos lehetőségek (ugyanaz a 41 kifejleszthető találmány) merültek fel.

REAL-TIME HARCÁSZAT

Amint a tervezést lezártuk és átadtuk a kört, hogy a többi nemzet is megtegye vélhetően szánalmas lépéseit a világégésre kárhoztatott sárgolyón, jön az utolsó fázis, a végrehajtás. A szomszédos, ellenséges mezőkre áthúzott seregeink megkezdik a támadást. Az ütközetet lejátszhatja statisztikai alapon a gép is, ám tegyük fel, mi játszanánk, és 3D-ben. A tereptől – havastól a sivatagig variálódnak a lehetőségek, fővárosok esetén városi közeg – nem zengenék ódákat, lévén a gusztustalanul textúrázott házak, dimbes-dombos elnagyolt felszín attól, hogy lerombolható, még nem szép. A motorizált egységek sem szépek, ellenben kellően részletesek, így megfigyelhetjük a lövegeket töltés közben, az aknavetősök munkáját, és a páncélosok már-már mérce felé közelítő idomait. Nem tudom mennyire egyéni a probléma, de kizoomolva a csatatérről a bogárpiszokká aszalt katonákat Öveges professzor szódásszifon szemüvegével is emberes feladat megtalálni, ráközelítve meg vizuálisan el vagyok ragadtatva, csak épp azt sem tudom mi merre és hány méter. De ott tartottunk, hogy csata, szóval az egységeket szétpakolászod, és innentől mintha Blitzkrieget, vagy Codename Panzer-t játszanál. Mindenre van funkció, a katonák beszállásoltathatók az épületekbe, és kapaszkodj meg, az ablaktáblák külön ukázzal becsukathatók – álcázási célzattal. Az orvosok gyógyíthatnak, a mérnökök javíthatnak, aknát lehet telepíteni, a lövegek vontathatók, a lőszer pótolható, és így tovább. A csoportkijelölés ötletes fülekkel lett megoldva, kijelölsz pár egységet, és a számozott fülekre kattintva megtörténik a hozzárendelés, továbbá szintén nemes gondolat, hogy lekérhető egyfajta FPS nézőszög a katonáktól, valamint a repülők is a kamera fókuszába húzhatók az F8-cal. A sereg vagy egy része hozzárendelhető a tábornokhoz (már, ha jelen van egy), s így csak a támadási, védekezési parancsot kell kiadnod, a sereg magától rendeződik pozícióba, és harcol. Lehet gyorsítani, lassítani, megállítani az időt, aztán ha lúd, legyen már kövér, a szomszédos tartományokban állomásozó haditengerészetünk (ha van ilyen) ágyúinak tüze felhasználható, a légierőnek a tervezési fázisban terület fölé küldött bombázó vadászai pedig úgyszintén beköszönhetnek.

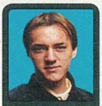
MOST JÖN A FEKETELEVES…

Mindig a végére tartogatom a legrosszabbat, hát essünk túl rajta. A német kiadás ugyanis közel egy éve megjelent, és folyamatosan javították is, ennek ellenére a honosított verzió, amit teszteltem, a multis lehetőséggel ugyan bővebb, de rendszeresen lefagy a nagyobb 3D csaták után, és nem tapaszolható az eddig megjelent foltokkal. A fordításban is akadnak kisebb hibák (általában a híres emberek idézetei között), ezeket ráadásul hosszú percekig kell bámulnunk a töltőképernyőn a betöltésnek csúfolt csigamarathon alatt.

pc guru

GRAFIKA	04
ZENE/HANG	06
JÁTÉKÉLMÉNY	08

Az alapötlet jó, mármint a körökre osztott globális stratégiát összeházasítani egy, a csatákra kihegyezett 3D-s real-time betéttel, csak éppen a megvalósítás lehetne színvonalasabb. Mélyebb társadalmi, diplomáciai lehetőségeket, nemzetekre szabott fejlesztést is el tudtam volna képzelni, viszont a taktikai lehetőségek tényleg pazarok…



TIKA

PRO:
- + körökre osztott
- + "csataidőben" számtalan ötletes funkció
- + hét nemzet

KONTRA:
- - gyenge, elnagyolt grafika
- - nagyon várjuk már azt a patch-et…

6.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2,4 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 7,5 GB
Video: 256 MB RAM

WWW.PCGURU.HU

Tudsz még egy olyan játékot, ahol cirkuszi repülővel mehetsz helikopterre? Na ugye, hogy nem? Ezt (is) nyújtja neked a Saints Row 2.

Vidám bandaháború írta · Miguel

Saints row 2

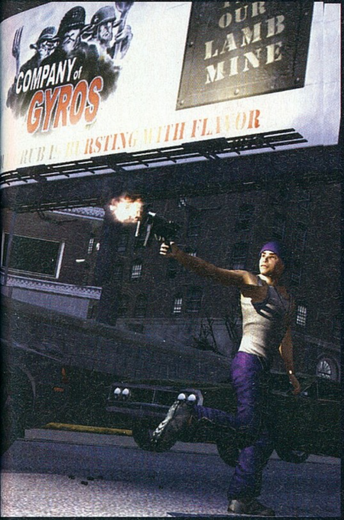
fejlesztő > Volition kiadó > THQ web > www.saintsrow2.com

Sandbox, vagyis homokozó – így nevezzük az olyan játékokat, melyek hatalmas helyszínekkel, ezernyi küldetéssel és milliónál is több egyéb felfedeznivalóval biztosítják a szabad játékmenetet, véletlenül sem erőltetve a fő történeti szálat. Igen, mint a GTA IV, de ez most valami más. Jobb, ugyanolyan, esetleg felejthető?

Nem könnyű mostanában ebben a témakörben nagyot alkotni: egyrészt ha a fejlesztők megfeszülnek, akkor is mindenki a Rockstar játékához, sőt játékaihoz hasonlítja a később érkezőket, másrészt pedig a helyzet az, hogy tényleg nehéz olyat mutatni, amit máshol még nem láttunk. A Saints Row első része csak Xbox 360-ra jött ki – az eredeti tervek még PS3-as és nagyon esetleges PC-s portot is emlegettek, de a nem várt siker hatására a Volition úgy döntött, hogy a macerás átprogramozás helyett rögtön a második résznek állnak neki, viszont azt már hozzák minden arra érdemes platformra. Két évvel az első eresztés után tehát hősünk ismét itt áll előttünk, hogy az első rész végi csetepatét követő kómából felébredve rögtön az akció sűrűjébe vesse magát.

KÓMA ÉS FROTTÍRZOKNI

A játék célja egyszerű: a lehető legalsó szintről kezdve küzdjük fel magunkat a bandavezéri címig, toborozzunk saját sereget, vegyük irányítás alá a város minden kerületét, és gyűjtsunk fel, lőjünk vagy fizessünk le mindenkit, aki az utunkba állna. Persze ez nem indul könnyedén – főhősünk a börtönkórház gyengélkedőjén ébredezik, és elsőre csak annyit látunk belőle, hogy zoknijának anyaga szürkés frottír. Ez nem véletlen, minden egyéb tulajdonságunkat ugyanis a már megszokottnak mondható, rendőrségi fantomrajzolók szemébe is könnyeket csaló karaktergeneráló felülettel állíthatjuk be. A játék megjelenése után néhány nappal az interneten már meg is jelentek a különböző leírások, melyek segítségével Edward Norton vagy akár Neo képében is nyakunkba vehetjük a várost, de szerencsére a kevésbé szöszölősök is képesek lesznek összerakni egy szimpatikus arcú, nemű



Speciális képességeid között szerepel a kicsavart testhelyzetben történő tüzelés, ráadásul hátrafelé!

A buli és a bunyó nem csak közel vannak egymáshoz a gengszter szótárban, de mindig együtt szerepelnek.

Felejtsd el a Fair Play-t, itt oda kell pörkölni, hogyha valaki nem úgy énekel, ahogy kell...

és testű saját hőst. Érdekesség és egyben újítás, hogy nem csak a kinézetünket állíthatjuk be, de még a mozgásunkat, a hangunkat és a helyeslésünket vagy fenyegetésünket leíró mozdulatainkat vagy arckifejezésünket is. Amint kialakítottuk, hogy stricis járású, szumós kínai csaj, vagy közhelyesen izmos, magas feka képében akarunk-e játszani, a tutorial keretében megpattanhatunk a börtönből, és egyben ízelítőt kaphatunk a játék részleteiből is. Már az első pár méteren közel- és tűzharcra alkalmas fegyverek egész sorához jutunk, a késtől kezdve a gépkarabélyon keresztül egészen a fraszgránátig, de az ínyencek akár autóba is pattanhatnak, hogy azzal vasalják ki az életünkre törő fakabátokat. Stilwater városába érve a ruhavásárlás mutatja meg, hogy is működik a program boltrendszere – igazi újítás itt sincs, de minden van, ami szem-szájnak ingere. A játék folyamán ruha-, fegyver- és járműboltokba, éttermekbe, autószerelő-műhelybe, és sok egyéb helyre juthatunk el, mindenhol viselhető, vezethető és elsüthető kiegészítők várnak ránk. Stilwater az előző részhez képest megváltozott, már-már fel sem ismernénk (se mi, sem az általunk irányított karakter – ez sokat hozzátesz a játékélményhez, persze csak akkor, ha az első résznek is nekifutottunk 2006-ban), aztán ahogy haladunk előre a történetben, úgy kerülnek elő ismerős helyszínek és szereplők – pár óra játék után be is lakjuk a környéket.

BANDÁZNI JÓ

Mivel a hűvösön átaludt pár év alatt az első részben felépített bandánk mára alaposan szétaprózódott, itt az ideje kicsit felrázni a történetet. A játék alapja a tisztelet, vagyis azt kell elérnünk változatos eszközökkel, hogy mindenki tiszteljen valakit, lehetőség szerint minket. Minden egyes cselekedetünk hatással van a rólunk kialakult képre: fontos, hogy stílusosan öltözködjünk, bátran vezessünk, és az is sokat nyom a latban, mennyire lazán osztjuk a fejeseket a tűzharcok alatt. Minél nagyobb a respektünk, annál könnyebben rekrutálhatunk újabb bandatagokat, és ha már van bandánk és van főhadiszállásunk, kicsit vissza is kanyarodhatunk az előbb részletezett karaktergeneráló felülethez – hatalmas hangulatbomba, hogy a banda tagjainak kinézetét és stílusát is magunk állíthatjuk be. Mindig is csupa nehézfiúból álló brigádot akartál? Hajrá! Ki akarod választani, milyen autók illenek legjobban a srácokhoz? Itt megteheted! Kérdéses persze, hogy vajon hány ügyvéd él majd meg abból, hogy bepereli a játékot, mondván a testreszabhatóság ilyen foka túlságosan jó fényben tünteti fel a bandaéletet, de ez legyen a készítők baja, mi meg élvezzük, hogy végre valaki erre is gondolt.

> „nem, ez nem egy gta-klón, és nem is szeretnénk összehasonlítani a két programot..."

FŐSZÁL? KIT ÉRDEKEL?

Mikor a GTA IV körüli hatalmas és valljuk be, nagyrészt túlzó örömködés elmúlt a világsajtóban, sokfelé előkerült az a vélemény, hogy a Rockstar játéka túlságosan sokáig nem engedi el a játékos kezét, még tíz órányi játék után is olyan érzése lehet az embernek, hogy még mindig csak az alapokat tanulja. Ha jobban belegondolunk, ez valamennyire a szerteágazó

Pénz és tisztelet - ahogy mi megszereztük

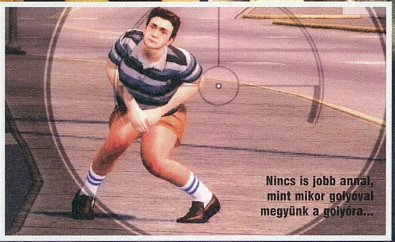
A játék elején rögtön lehetőségünk van néhány mellékküldetésre, mint például a Fuzz vagy a Trail Blaze, ezek mindegyike jó pár ezer dollárral gazdagít minket. Fontos, hogy minden egyes sikeres végrehajtás után respekt-pontot is kapunk, amit a ruhánk stílusa még meg is sokszorozhat. Érdemes tehát az átlagosnál több ideig tollászkodni az üzletekben, sőt, eleinte a megszerzett pénz nagyobbik részét nyugodtan hagyjuk az ilyen boltok kasszáiban. Ha igazán egyszerűen akarunk hatalmas pénz- és tiszteletadagokban részesülni, a legegyszerűbb módszer megkeresni azt a Chop shopot, ahol a tulajdonosnak rendőrautóra fáj a foga, a közelben a nyakunkra hozni pár zsarut, és szépen elkocsikázni velük a műhelyig, ahol annyiszor adjuk le a villogós járgányokat, ahányszor nem szégyelljük.

lehetőségek velejárója – egyszerűen nem lehet minden egyes apróságot belesűríteni a bevezető epizódba, viszont az sem jó, ha nem mondják el, pontosan hogy is nyerhetünk meg egy-egy mellékküldetést. A SR2 fejlesztői ezt remekül kiegyensúlyozták, minden egyes újdonság elején röviden elmondják, mi a cél, milyen speciális, az eddigiektől eltérő irányítás lépett életbe – két mondat, és már repeszthetünk is tovább. A fegyverekhez hasonlóan küldetésből, minijátékból és versenyszámból is annyit kapunk, hogy csak kapkodjuk a fejünket: lesz itt ketrecharc-bajnokság, bérgyilkos küldetések, autólopás megrendelésre, hogy a várost romba döntő, lángoló-robbanó quadfutamokat már ne is említsem. Ha jelen cikkünk játéka és a pár oldallal odébb részletezett GTA között igazán lényeges különbséget szeretnék tenni, akkor a küldetések környékén keresném azt. Bár mennyiségben és változatosságban tulajdonképpen hasonló a két játék, a Saints Row sokkal szórakoztatóbb feladatokat ad. Alkalmunk nyílik rendőrnek öltözve segíteni egy forgatócsoportnak durva „Zsaruk" epizódot forgatni (utcai szemetelőket és családi verekedőket kell megbüntetnünk a lehető leglátványosabb ütéskombinációkkal), biztosítási csalásban segédkezhetünk (eltérő magasságokból alávetni magunkat teljesen hétköznapi kérés), összerondíthatjuk egy kerület házait, hogy ezzel is csökkentsük a környék ingatlanjainak értékét, hogy a sok egyéb, ezekhez hasonlóan eszement marhaság már ne is soroljuk, melyek hosszú órákra magukkal ragadják a játékosokat. Míg a GTA unalmassá vált, ha nem a történeti szál küldetéseivel foglalkoztunk, az SR2-ben szinte csak akkor érdemes igazán belekezdeni a sztorimódba, ha a több szintre lebontott apróságokat már végigvittük. Ezzel persze veszélyes vizekre eveznek a készítők, hiszen az ilyen, első pillantásra cél nélküli játékok könnyen azt a látszatot kelthetik, hogy nem többek egy lövöldözős minijátékokkal megtűzdelt lövöldözős játéknál – az igazat megvallva a Saints Row nem is több ennél, viszont ebben a kategóriában mindent visz.

HA VALAKIT MÉGIS...

Ha már alaposan kiőrültködtük magunkat, lássunk neki annak, amiért megszöktünk a sittről: trombitáljuk össze a régi-új bagázst, és tegyük magunkévá a várost. Mint már említettem, a játék egyik legfontosabb erőforrása az a megbecsülés, amit az egyes küldetések és egyéb megmozdulások sikeres végrehajtásakor kapunk: bizonyos feladatok csak akkor válnak elérhetővé, ha megfelelően ismertek vagyunk bandakörökben. Stilwater városát jelenleg három banda uralja: a Broderhood of Stilwater (nehéz széles vigyor nélkül tekinteni a névben nem túlságosan elrejtett Fallout-utalásra), a Sons of Samedi és a Ronin, és van az Ultor nevű cég is, akik egyszerű ruhás vállalkozásból váltak a várost uraló mamutvállalattá. A három erőszakos csoportosulás bármelyikével tengelyt akaszthatunk, hogy a mi családunk, a 3rd Street Saints mennybe vezető útját az ő lábszárcsontjaikkal kövezzük ki. Mindhárom ellenség saját stílussal és területtel rendelkezik, a mi feladatunk, hogy ádáz harcban ez utóbbiakat vissza- illetve megszerezzük tőlük. A fennhatóságunk alá vont területek naponta 500 dollárral gazdagítanak minket, az összeget az amúgy szintén hihetetlen hangulatosra kipofozható főhadiszálláson vehetjük magunkhoz. Az elfoglalt területeken korlátlan ha-

A cuki cicáknál csak akkor leszünk menőek, ha megfelelően feltornázzuk a hírnevünket. Szóval ne légy lúzer!



Nincs is jobb annál, mint mikor golyóval megyünk a golyóra...

Saints Row 2 nyereményjáték:

Az **AN-TEC Kft.** jóvoltából kisorsolunk 3 darab **Saints Row 2** játékot (Xbox 360) és 3 darab zsír **Saints Row 2** pólót, ahhoz, hogy a tiétek legyenek ezek a nyeremények, ismét nem kell mást tennetek, mint válaszolni a kérdésünkre és a helyes megfejtést elküldeni a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** e-mail címre. A levél tárgyába írjátok be, hogy Saints Row 2 és ne felejtsétek el megírni a neveteket és a pontos címeteket.

HOGY HÍVTÁK A SAINTS ROW ELSŐ RÉSZÉNEK HÁROM ELLENSÉGES BANDÁJÁT?

Figyelem! A helyes megfejtéseket **2008. december 31**-ig várjuk! Sok sikert mindenkinek!

Extra tulajdonságok:

A játék mellékküldetéseit nem csak azért éri meg teljesíteni, mert hatalmas poén mindegyik, hanem mert a hat szint közül a harmadik és az utolsó küldetés után extra fegyverhez vagy tulajdonsághoz jutunk.

KOBRA PISZTOLY: a játék legjobb és legerősebb fegyvere, mindegy, hogy emberre célzol, vagy egy helikopter zümmögése idegesít. A harmadik Fuzz küldetés után kapod meg, ahol rendőrnek öltözve kell minél látványosabban elintézni a bejelentett bűneseteket. A trükk, hogy mivel igencsak rövid idő áll rendelkezésre a feladatok végrehajtásához, ne próbáljunk meg tömegoszlatásnál egyenként leverni mindenkit, inkább kapjuk elő a forgócsöves gépágyút, és tényleg oszlassuk a tömeget.

VÉGTELEN SPRINT: a haszon egyértelmű, hiszen nem mindegy, hogy lassan, sántikálva menekülünk, vagy simán elszelelünk a meleg helyzetekből. Jól jöhet egyes autók megszerzésénél is, hiszen sprintelve simán utolérünk szinte bármilyen járművet, míg átlag gyalogosként erre csak úgy van esélyünk, ha már eleve valamilyen kocsival kezdtünk bele a műveletbe. Megszerzéséhez a biztosítási csalásos küldetésekből kell hatot sikeresen végrehajtani, az adrenalinunk feltornázásához érdemes az autópályákon várni, hogy elüssenek minket.

GYORSABB REGENERÁLÓDÁS: bár a játékban kajálással egyszerűen visszatölthetjük az életerőnket, harc közben pedig ha állunk egy keveset, szépen lassan visszatöltődik a csík, azért nem árt, ha meggyorsítjuk a folyamatokat. A gyors gyógyulást a Snatch küldetésekben szerezhetjük meg, ahol utcalányokat kell ellopnunk a többi futtatótól. Két trükk: egyrészt érdemes olyan autóval nekivágni, ami bírja a gyűrődést, másrészt minél tovább bénázunk, annál nagyobb eséllyel lopják vissza a csajokat tőlünk (hogy az erősödő rendőri zaklatásról ne is beszéljünk).

talommal bírunk, például védelmi pénzt is szedhetünk az üzletektől, viszont érdemes figyelni, mert időnként az ellenlábasaink megpróbálják visszakapni a tőlük jogtalanul elvett kerületeket. Ez is inkább hangulati elem, mint komoly kihívás – a készítők odafigyeltek arra, hogy a homokozó-érzés, vagyis az „azt teszek, amit akarok, és akkor, amikor nekem tetszik" maradéktalanul megmaradjon, de azért legyen némi bandaháború jellege is a bandaháborúnak.

... MEG AZ APRÓ

Lássuk, mi az, ami az eddig elmondott nagyobb falatokhoz hozzátesz vagy elvesz. Ember legyen a talpán, aki a hatalmas mennyiségű küldetést rendszerezni tudja, így kapunk egy GPS-t, ami segít kicsit. Ez eddig nem túl meglepő, sőt, igazság szerint a Volition még csiszolhatott volna rajta kicsit, a kép ugyanis olyan apró, hogy csak az utolsó pillanatban látjuk, ha el kell kanyarodni valahol. Viszont ide is jutott egy olyan újítás, ami rengeteget dob az összképen: a szerkezet megtanulja, hol tudjuk levágni a nagyobb kerülőket. Ha egyszer áttörünk egy kerítést vagy deszkafalat, esetleg keresztülgázoltunk a parkon vagy szökőkúton, és ezzel levágjuk ott azt a hurkot, a gép legközelebb már szánt szándékkal faroltat be minket a megtanult rövidítésbe ahelyett, hogy plusz kilométereket kutyagolnánk a széles sugárutakon. Ha már említettem a farolást: annak ellenére, hogy a játékban eltöltött idő nagyobbik részét autón közlekedve töltjük majd, sajnos a vezetési élmény nem lett jó. A kettő és négykerekű járművek túlságosan érzékenyek, idegesen reagálnak a legkisebb mozdulatra is, ráadásul a közhelyszerű szappantartó-effektus él itt is. Hasonló a fegyverek helyzete: ugyan tényleg rengeteg akad (mit akad, terem!) a játékban, azonban a harcrendszer egy fejsze nyelének bonyolultságával kecsegtet, a kihívás inkább az ellenfelek számában, mint eszében jelentkezik. Nem kell különösebben felkészülnünk még akkor sem, ha egy teljes épületet kell kiürítenünk – shotgun, lőszer, meg lendület kérdése az egész. Ezt figyelembe véve igazából nem hiányzik a fedezékrendszer, de azért nem lett volna baj, ha ezt a mára teljesen szokványossá vált elemet is beépítik. Valami hasonló azért akad: élő pajzsként magunk elé ránthatunk egyet a környéken kószálók közül, így egy darabig szemből védve leszünk, de azért ez mégsem ugyanolyan, mint kukáktól kocsikig rohanni lehúzott fejjel.

A grafika inkább jó, mint remek. Bizonyos részletek (például a karaktermodellek) jól eltaláltak, és úgy általában is hangulatos összképet nyújt a látványvilág, de itt érhető tetten, hogy mennyi pénzből készült a GTA negyedik, és mennyiből a Saints Row második epizódja. Az igazán fura effektek akkor jönnek elő, ha egy repülni képes

Ez az igazi Urban Surf. Nem kell ide se óceán, de deszka.

járművel közlekedünk: látszik itt-ott, hogy maradt pár elnagyolt részlet. A házak, az autók, a közterek is látványosan kevesebb poligonból épülnek fel, mint a nagynevű ellenfélnél, de igazából ez nem zavaró, mert a humoros, laza játékmenethez jobban illik ez, mint a GTA már-már fotórealisztikus megjelenése.

Zárásként szeretném megválaszolni a cikk elején feltett kérdést. A SR 2-t csak annyira érdemes összehasonlítani a GTA IV-gyel, mint mondjuk a World in Conflictot a Red Alert 3-mal. Egy stílusban mozognak, bizonyos jegyeik megegyeznek, de ezek olyan alapok, mint az FPS-eknél a tárcsere. Mind hangulatban, mind megközelítésben, mind komolyságában különbözik a két játék: a Saints Row sokkal könnyebb hangvétellel igyekszik a játékosokat megnyerni, és igazi, őrült sandbox-móka kerekedik belőle rögtön, míg a GTA inkább komolykodó, történetmesélős játék, megfűszerezve a homokozós játékmenet egy-egy elemével. Ha nem tudnál dönteni, melyiket tedd a fa alá, de inkább egy minden politikai korrektségtől mentes, sok szempontból újító és vicces, véres káoszt szeretnél, amiben tényleg azt tehetsz, amit akarsz, akkor a Volition játéka lesz neked a legjobb.

PC GURU

GRAFIKA	07
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Politikailag tökéletesen inkorrekt, a bandák véres világát beteg humorral bemutató akciójáték, és mint mindig, ez a koktél most is jól sül el. A világ hangulata és a rengeteg küldetés feledteti a grafika és harcrendszer hiányosságait, tipikusan az a játék, amit bekapcsolva megszűnik az idő.

MIGUEL

PRO:

+ ezernyi küldetés
+ igazi sandbox
+ remek zene

KONTRA:

- vezetési élmény nulla
- a grafikán még lehetne javítani

8.6

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIII 2.4 GHz
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 8 GB
Video: 256 MB

WWW.PCGURU.HU/1322

LEFT 4 DEAD

írta · Darths

fejlesztő > Valve kiadó > Electronic Arts
web > www.l4d.com

Mi van, ha a Counter-Strike készítői nagyon unatkoznak, mert elkészültek életük addigi legnagyobb dobásával, a Counter-Strike: Source-szal? Elkezdenek fantáziálni mondjuk egy saját rothadó bűzétől öklendező dagadt zombiról, horrorfilmekről, még több és több zombiról, amennyi a csövön kifér. Ez aztán a perverzió, pedig ez a valóság, és pont ezen agyszülemény végeredménye a Left 4 Dead...

A Left 4 Dead alapkoncepciója egy könnyed délután fogant, néhány pihent agyú programozó szórakozása nyomán. A kiagyalók a Counter Strike: Source alkotói és a független Turtle Rock Studios tagjai voltak, és egy némileg átprogramozott CS játszma adta az ötletet, ahol négyen-öten szórakoztak azzal, hogy késsel rohangáló terroristák hadát próbálták megfékezni. Aztán a terroristákból zombik lettek, az elképzelést pedig jóváhagyták Gabe Newell-ék, olyannyira, hogy a két kreatív csapat szentségét megtestesítendő a Valve a cégbe olvasztotta a Turtle Rock-ot. Ez után kezdődött el a játék valódi fejlesztése, az alapkoncepció tökélyre emelése és kiteszteélése, hiszen a cél nem volt kisebb, mint egy, a Counter-Strike-hoz és a Team Fortress-hez méltó online lövölde előállítása.

HENTES MUNKA!

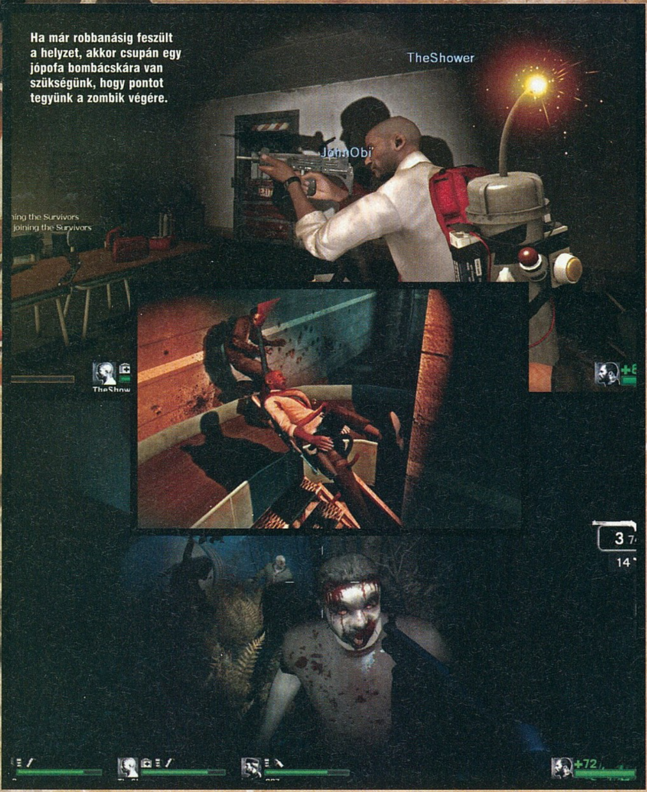
Örömmel jelenthetem: sikerült! Tegyük hozzá nem zsákbamacskával volt dolgunk, hiszen Valve termékről beszélünk, tehát szinte 100%-ban garantált a minőség! Ezúttal is érződik az odafigyelés, a szív és a profizmus. Képzelj el egy Counter-Strike klónt, ahol egy csapatban csak négyen lehetnek, ők az életükért küzdő „túlélők", míg a másik oldalon a zombi hadak végeláthatatlan hordája vicsorít. Akik ismerik a népszerű Zombie Panic HL2 modot, azok nagyjából sejthetik, mire akarok kilyukadni – ráadásul most már NightBagoly sem fogja nyáladzva rám törni az ajtót, mert kihagytam a kedvenc modját a cikkből.

Négyen a réten, shothun a kézben, legyél készen, mert bármikor a semmiből az orrod előtt ezer zombi lészen...

A programban kétféle játékmód lakozik: az egyikben csak a négy túlélőt irányíthatjuk többedmagunkkal, és a négy játszható sztori valamelyikét vihetjük végig, a másik pedig ugyanez, csak fordítva, megtoldva még négy játszható karakterrel, ezúttal a zombik oldalán. Ezen utóbbi opció a Versus nevet kapta, ugyanis itt is négy túlélő harcol a zombi hordák ellen, ám az élőhalott kompániában fel-feltűnik egy-egy speciális, meglepően intelligens egyed – és őket természetesen a játékos irányítja. Ez módozat csak online játszható, viszont a szimpla túlélős sztorit akár netkapcsolat nélkül is játszhatjuk, a mesterséges intelligenciára bízva három társunkat, akik a valódi játékosok nélkül is ügyesen küzdenek és irtják a fertőzötteket, sőt, néha sokkal okosabbak és taktikusabbak, mint néhány valóban zombiagyú antijátékos.

CSAPÓ, INDUL!

Négy nagyobb, ám egymástól független „filmből" áll a sztorimód – persze komoly történet



Ha már robbanásig feszült a helyzet, akkor csupán egy jópofa bombácskára van szükségünk, hogy pontot tegyünk a zombik végére.

nélkül –, és minduntalan egyetlen cél lebeg majd a játékos szeme előtt: élve eljutni A pontból a B-be. Mondanom sem kell, ez nem lesz egyszerű feladat, hiszen a kiégett agyú fertőzöttek rengetegen vannak, és amint észlelnek, eszeveszett sprintbe váltanak, árkon-bokron át, miközben egy meglehetősen szimpla ösztön hajtja őket: darabokra szaggatni a még teljesen élő egyedeket! A tálalás zseniálisan lett megoldva, a fejlesztők rengeteg zombis horrorfilmet megnéztek, és mozgóképes szakértők segítségét is kikérték, hogy a játékos egy valódi horrorfilmben érezhesse magát. A dinamikus megvilágítások, a színek, a változó zenei aláfestések, a köd mind-mind remek összhangban vannak, valóban egy 28 nappal később kaliberű mozi folytatásban érzi magát az egyszeri játékos. Sokszor koromsötét van, és csak a fegyveredre szerelt elemlámpa nyújt némi fényforrást, de az is csak egy irányban, úgyhogy ha éppen tárat cserélsz, vagy csak ütsz egyet a puskatussal, hirtelen minden elfeketedik – hiszen amerre áll a fegyver csöve, arra világít a lámpa is –, te meg alig várod, hogy végre újra célra tarts. Mindez semmiségnek tűnik, de a friss húsra éhes zombirajnak egyetlen másodperc is elég, és máris rohamoznak. Ilyenkor jön jól egy okos társ, aki fedezi a hátsód, amíg te szüttyögsz a fegyverrel. Persze ennél sokkal komplexebb csapatjátékra van szükség, hiszen akad néhány különleges bestia – szám szerint öt –, akik végleg kivonnak a forgalomból, ha nem érkezik időben hathatós segítség (róluk lásd még külön boxunkat). Ha a halálodon vagy és a földre kerültél, akkor is egy csapattársra van szükség, hiszen csak ő tud felsegíteni és némi életet életet lehelni beléd a folytatáshoz. A sűrű segítségkérést elkerülendő a pályákon elszórva találhatunk kötszereket, illetve fájdalomcsillapító tablettákat. Ezen extrákkal magadat tudod gyógyítani – ami szintén egy olyan folyamat, melynek során abszolút védetlenné válsz –, de alkalmanként akár a társaidnak is odaadhatod, ha esetleg nagyobb szükségük van rá.

SINGEL PLAYER JÁTÉKNAK KEVÉS, DE NEM IS ANNAK KÉSZÜLT. ÜDVÖZÖLJÜK AZ ÉV CSÚCS MULTI-MÓKÁJÁT.

Ha életben akartok maradni nehezebb fokozaton is, akkor a négy főhőssel; Bill-lel, a veterán katonával; Louis-zal, a színes bőrű aktamollyal; Zoey-val, az egyetemista lánykával; és a keménymotoros Francis-szel mindvégig együtt kell maradnotok. Ha bárki elkószál, az simán a saját, de akár az egész csapat életébe is kerülhet. A nem csak „Lőj halomra!" típusú fertőzöttek egy ütéssel leterítenek bárkit és addig nyúzzák az áldozatukat, amíg az bele nem pusztul, vagy le nem lövi valaki a támadót. Mindeközben automatikusan is kommunikáltok egymással, a játékbeli karakterek

EGY KUPAC ZOMBI

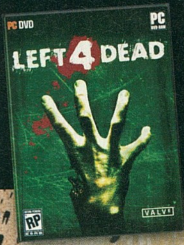
WITCH
Szegény fertőzött kislány semmi mást nem akar, csak hogy hagyják békén egyedül sírdogálni hátborzongató hangján. Ha misztikus pityergést hallasz, akkor egy Witch van a közelben, jobb lesz lekapcsolni az elemlámpákat, mert ha felzavarod, bosszúja rettenetes és halálos – éppen ezért Ő az egyetlen, akit nem irányíthatunk versus módban.

BOOMER
Egy dagadt zombi kelésekkel a testén, aki saját rothadó bűzétől öklendezik. Speciális támadása, hogy sugárban telibe hány, amitől megvakulsz egy időre, nem mellesleg a rád okádott szmötyi vonzza az átlagos mutánsokat. Egy lövéstől felrobban és a közelben mindenkit beterít a vakító hányadékával.

SMOKER
Krákogó, tüdőödémás fertőzött, rohadt egy alak. Meglapul a távol homályában vagy a háztetőkön és a gusztustalanul hosszú nyelvével képes magához ragadni, vagy legalább védtelenül fellógatni a ház falára, hogy nyílt prédát nyújts bármelyik artó lénynek. Halála után sűrű és fullasztó füst marad.

HUNTER
Gyorsak, erősek és vérengzőek. Ha meghallasz egy Hunter visítást, húzódj szorosan a társaid mellé, mert bárhonnan lecsaphat, és ha egyszer rád ugrik, nem ereszt, míg egy golyó fel nem nyitja a csinos kis koponyáját.

TANK
Nem elég, hogy fertőzött, még mutálódott is. Megvastagodott bőrén alig hatol át a golyó, ereje pedig mint Hulké. Egy csapással méterekkel röpít odébb, távolról pedig autókat, óriási kőtömböket hajigál. Szűk helyeken viszont nehezen mozog, együttes erővel és elegendő tölténnyel ő is megállítható. Csak korlátozott ideig irányítható versus módban.



LEFT 4 DEAD NYEREMÉNYJÁTÉK!

Az **Electronic Arts** jóvoltából kisorsolunk 3 darab **Left 4 Dead** játékot (PC). Ahhoz, hogy a tiéd legyen a nyeremény, nem kell mást tenned, mint a lenti kérdésünk helyes válaszát elküldeni a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** e-mail címre. A levél tárgya "Left 4 Dead" legyen és ne felejtsd el megírni a neved és a pontos címed!

MI VOLT A LEFT 4 DEAD FEJLESZTŐINEK ELŐZŐ JÁTÉKA?

Figyelem! A helyes megfejtéseket **2008. december 31**-ig várjuk! Sok sikert mindenkinek!

helyzetétől és állapotától függően.

Persze van lehetőség hangkommunikációra a csapattagok között, illetve jelezhetünk egymásnak az előre beprogramozott opciók segítségével is.

A GYÓGYMÓD EGYSZERŰ: EGY FEJ, EGY GOLYÓ!

Egész komoly arzenál áll rendelkezésre a rothadó zombik pépessé lövésére: kétféle shotgun, dupla pisztoly, gépfegyverek, gyorslövetű távcsöves puska, molotov koktél, csőgránát, ami pittyeg és villog, így a leépült agykapacitású zombik köré gyűlnek, hogy csoportosan intsenek búcsút immáron a túlvilágnak (is). A fertőzöttek mozgását és elhalálozását vérprofin kidolgozták, amíg az arcukba nem világítasz a lámpával, csak nyögdécselnek, kóvályognak, térdre rogyva okádnak, vagy éppen a fejük verik a falba. Ha viszont megzavarod őket, elindulnak. Szélsebesen. És egyre csak több és több érkezik. Elbújni nem tudsz előlük: megtalálnak. Hiába mászol fel akárhová, ők is fel tudnak. Egyetlen kiút van: a sörétes. Repkednek a végtagok, fröcsög az agyvelő – tiszta mészárszék. A testek összerogyásáért sem a szokásos ragdoll (rongybaba effektus) felel, hanem több száz, motion capture technikával felvett kaszkadőr-mozdulattal tették feledhetetlenné a csőcselék haláltusáját (fegyvertől, szögtől és lendülettől függően). A kinézetük egy okos algoritmus révén nagyon változatos, több mint 1500 különböző fizimiska közül mazsolázgat a program, persze így is akadnak ismétlődések, de ezt rajtam kívül szerintem senki sem fogja figyelni, hiszen egy zombi jobb esetben egy lövés, tehát hullanak, mint a legyek. Különben is, ha már annyi ideig vannak a képernyőn, hogy meg tudod jegyezni az arcukat, az jót biztosan nem jelent.

Mindezen borzalmakat a legkülönfélébb hatásvadász helyszíneken élhetjük át, méghozzá a felturbózott Source motornak köszönhetően. A négy „film" mind más és más környezetben játszódik: az egyikben egy erdőben bóklászunk és elhagyatott templomokon, temetőkön kelünk át, míg a másikban egy faluban hajkurásszuk a zombikat, keresztül a kukoricáson. Van belvárosi rész, alagutakkal meg kórházzal, a negyedik történetet pedig egy leamortizált reptéren élhetjük át. Mindegyik epizód elején egy-egy, a helyszínhez kapcsolódó moziplakátot láthatunk, a szereplők neve helyén a mókában résztvevő játékosok nickjével. Remek ötlet a filmszerű tálalás a párbeszédekkel, a hangulat-fokozással. Minden filmet öt nagyobb fejezetre bontottak, melyek óvóhelytől óvóhelyig tartanak, mígnem eljutunk a fináléig, amikor végleg elmenekülünk a fertőzés sújtotta területről. Az említett menedékhelyek amolyan ellenőrzőpontként funkcionálnak, így ha a folytatás során elvérzik a csapat, nem kell teljesen elölről forgatni a zombimozit. Ugyanitt természetesen mindig akad fegyver, lőszer, na meg kötszer – így egy véresebbre sikerült fogócska után van lehetőség és idő regenerálódni.

A "Csatorna a halálba" című sorozatunk 534. részét látjátok, ahol megint a zombik játszák a főszerepet.

MULTI-KONKLÚZIÓ

Noha a négy filmszerű sztori elég kevéske és még csak nem is hosszúak, a hangulatnak és nehezebb fokozatoknak hála hosszútávú potenciál akad bőven, és ekkor még szóba sem jött a Versus mód. Itt ugyan akad némi kiegyensúlyozatlanság, lévén a zombikat irányító csapatnak mindig nehezebb dolga van: az élőhalottak gyilkolászásánál sokkal komolyabb csapatjátékot igényel a szorosan egymás mellett haladó, felfegyverzett túlélők levadászása. Egyedül teljesen esélytelen az ember, hiszen elég pár golyó és máris jön a végső halál. A négy játszható zombitípus együttes fellépése és összjátéka elengedhetetlen a sikerhez, aztán ha valamelyik fél diadalmaskodik, a következő fordulóban a kocka megfordul és üldözőből üldözött lesz. A végeredménybe az okozott sebzés mennyisége, a túlélők száma, a leölt játékos által irányított speciális zombik mennyisége is beleszámít – többek között. A Team Fortress 2-höz hasonlóan itt is rengeteg statisztikát számol a program, csomó achievement várja, hogy kioldják őket, tehát minden megvan, amire a rajongóknak szüksége lehet. A játékba ültetett fejlesztői kommentárokból kiderül, hogy a későbbiekben valószínűleg várhatóak új pályák, esetleg újabb játszható zombi kasztok, de ezt még ne vegyük készpénznek. Azt viszont igen, hogy a Left 4 Dead szuper játék lett, ott a helye a karácsonyi kívánságlistán.

pc guru

GRAFIKA	09	
ZENE	09	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

A Left 4 Dead méltó lett a Valve legendás online lövöldéihez. Nem egy Counter-Strike 2-vel álltak elő, hanem egy valóban új branddel, ami talán nem lesz olyan meghatározó, mint a terroristák és elhárítók végeláthatatlan csatározása, de úgyszintén halmas kultusz és rajongóbázis épülhet köré

DARTHS

PRO:
- + Király koncepció
- + Filmszerű tálalás
- + Rengeteg, sőt még annál is több zombi

KONTRA:
- - Kevés a 4 sztori
- - Versus módban nehéz a zombi-lét
- - Zombi sztorimód miért nincs?

WWW.PCGURU.HU/361

9.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 3 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 7,5 GB HDD
Videó: 128 MB VRAM, SM 2.0

auto motor sport
autó
MAGAZIN
autó MAGAZIN
Keresse az újságárusoknál!

Bár ki se nyitották volna írta · Tika

LEGENDARY

fejlesztő > Spark Unlimited kiadó > Gamecock Media Group web > legendarythegame.com

A Turning Point: Fall of Liberty kapcsán már értekeztünk róla, hogy az egykori MOHAA stábtagokból verbuválódott formáció be fog köszönni egy mitológiai felhangokkal kísért FPS-sel is még az idén, és lám bekövetkezett. A konkrét téma Pandora szelencéje, amelyen Rhys Ifans Nothing Hilles beszólása óta – Ismertem egy lányt az iskolában, akit Pandorának hívtak. Ámbár sosem láttam a szelencéjét... –, mindig röhögnöm kell...

A játék már korántsem ennyire mulatságos, a kezdő képsorokban ugyanis aktuális hősünk, Deckard éppen kinyitja ezt a ládát egy new yorki múzeum gondosan őrzött alagsorában. A hatás leírhatatlan, mitológiai lények egész serege lepi el a várost, a törmelékből pedig felhőkarcoló méretű gólem emelkedik ki. Mondhatnám, hogy innentől fogva mossunk kezeinket, hisz Deckard profi tolvaj, és egy bizonyos Ormond LeFey megbízásából tette mindezt, csak épp a derék műkincsrabló mancsába beleégett a láda pecsétje, és a gazdag mecénásról is kiderül, hogy a Black Order szervezet feje, s ebbéli szerepköre megkívánja, hogy hírónkat holtan, a világot pedig romokban lássa.

Vivien, az aktuális női szereplő, Ormond mellénk kirendelt asszisztense szintén halállistán van, és mivel nem egy Bond-lány, személy szerint hagynám a vérfarkasoknak, de a fejlesztők másképp gondolták, szóval bosszú címszó alatt összefogásunkat retteghetik a rosszak. Megjegyzendő, hogy a leányzónak nagy szerepe nincs, hiszen lényegében csak narrálja az eseményeket, és az átvezetőkben tűnik fel, ott se túl esztétikusan. Aztán megérkezik a jófiúk csapata is, a Council of 98, akik évezredek óta őrizték a láda titkát, és úgy tűnik hajlandók fátylat borítani Deckard kíváncsiságtól vezérelt akciójára. A továbbiakban tehát velük vállvetve küzdhetünk, előbb New York, majd London romjai között. Mielőtt társas kalandról szőnétek álmokat, leszögezzük, hogy a Council olykor-olykor harctérre betévedő egyedei egyszerű hullajelöltek, hisz bajtársiasságról nehéz úgy beszélni, ha a mellettünk harcolók közül valakit elkap a farkas koma, és erre hátulról rögtön betuszkolnak a helyére egy másik, tök ugyanolyan segítőt.

AZ ÉV LEGÜTŐSEBB IDŐSZAKÁBAN EGY ILYEN KÖZÉPKATEGÓRIÁS JÁTÉK SZINTE ÉSZREVÉTLENÜL ELVÉRZIK...

Kezdeti célunk nem lehet kétséges, bosszú, no meg Pandora szelencéjét kellene mihamarabb visszacsukni. A tolvaj kezébe beleégett pecsét nagy segítség ebben, ugyanis egyfajta porszívóként képes a lemészárolt ellenfelek életenergiáját magába szippantani. Medkitek helyett tehát a párolgó hullák fölött álldogálunk kinyújtott tenyérrel, így pótolván Deckard életerejét. Ráadásul raktározhatunk is a cuccból (a szippantó funkciót kétszer lenyomva pedig kinetikus kisülés keletkezik, amellyel kisebb torlaszokat bonthatunk, vagy ellenfeleket lökhetünk hátra). A mágikus mancsnak van még egy rendkívül ötletes szerepe a játék utolsó harmadában, ugyanis a Black Order területén található néhány energiával feltölthető gép, ami a mitológiai lényeket

PANDORA SZELENCÉJE

A görög mitológiában amikor Prométheusz ellopta a tüzet, Zeusz nem csak az embereken segíteni vágyó titánon állt kegyetlen bosszút (sziklafal, lánc és egy mindennap a máját falatozó keselyű), de úgy érezte az embereknek is bűnhődnie kell, amiért nem utasították vissza az isteni ajándékot. Megtorlásként megteremtette hát Pandorát, az első nőt, majd felruházta különleges, vonzó képességekkel, és a gyengébbik nemre azóta is jellemző kíváncsisággal. Epimétheusz, testvére, Prométheusz figyelmeztetése ellenére szinte azonnal beleszeretett a bájos teremtésbe, és rögtön feleségül is vette Pandorát, aki magával hozta újdonsült férje házába az istenektől kapott szelencét. A szelence kinyitását maga a főisten tiltotta meg, ám Pandora kíváncsiságtól hajtva egy alkalommal belenézett, és ekkor kiszabadult minden ragály és baj, amely azóta is kint kószál a világban. A fedelet ugyan azonnal visszacsukta, de elkésett, sőt így még a remény is bent rekedt, várva, hogy valaki újból kinyissa...

Na, már megint balhé volt az állatkertben, az összes szőrös az utcákra vonult, hogy reklamáljon az ellátás miatt.

Sok-sok cuki kutyuli. Gyere-gyere, adjál szépen pacsit. Áááááá! A karooooom!

mellénk állítja. A történetben aztán az is kiderül, hogy miért is nem LeFey nyitotta ki a szelencét (ha már ez a pecsét dolog olyan jó móka), nos megsúgom, aki lepacsizott Pandora dobozával, az halál fia...

Deckard tolvaj mivolta semmiben nem fog kiütközni a játék során, ugyanis attól, hogy a biztonsági ajtóknál az Enterre tenyerelvén összekötünk két drótot még nem leszünk bűnözőzsenik, a főhős gyakorlatilag szimpla FPS figurája a műnek, nagyon vékony mozgáskultúrával – úgy öt darab ugrást tessék betervezni. Összesen. A pályák végtelenül lineárisak, a játék 80%-ában egy háromméteres ösvényre vagyunk bekényszerítve, ami 2008-ban egyszerűen szégyen. Értem ezalatt, hogy a játékmenet nagyjából úgy fest: mész a helyszín folyosónyi szeletén, lezárt ajtók vagy épp törmelékkupacok között, ekkor előugrik néhány vérfarkas, ezeket szétkapod, aztán szó szerint belefejelsz egy kapcsolóba/szelepbe, amit aktivizálsz, és ez segít a következő folyosószerű területre átjutnod. Lőszer tonnaszám van, ellenség dögivel, az akadályok pedig hiába ötletesek, a megoldás előbb van jelen, mint a probléma. Rengeteg sanszos ötlet lett így eltemetve, például a kifeszített kötelek ellövése és az épület hozzá kapcsolódó elemeinek aláhullása közti párhuzamra is tudnánk jobb variációt, mint egy szimpla feljáró...

A fejlesztők számtalan szétmarcangolt hulla hátrahagyásával, és Manhattan alapos átrendezésével próbáltak hangulatot indukálni, továbbá nem hiányoznak a túlélő horrorjátékokból ismert klisék sem, jó néhány rendőrt, polgárt rántanak be félig lezárt ajtók mögé, vagy ragadnak el, tépnek szét nagytotálban griffek, és farkasemberek. A probléma ott van, hogy a nyilvánvaló szörnyűségek többségére nincs időnk rákészülni, kevés az igazán drámai momentum, és a fényekkel-árnyékokkal játszó baljós helyszínek is hiányoznak. Az a 20% pedig, ahol igazán él a játék, mindig egy méretesebb szörny első felbukkanásához, vagy az igazán monumentális mitológiai lényekkel (minotaurral, griffmadárral) vívott bossfighthoz kapcsolható. A Karib-tenger kalózaiból ismerős Krakent, amely a Temzéből kiemelkedve stílusosan leüti a Big Bent, vagy a Manhattant szétpofozó gólemet tényleg élvezet volt nézni, és kikészíteni.

A játék elején feltűnő Unreal logónak most sem tudtam szívből örülni, lévén a Turning Point-nál már kiderült, hogy a Spark ebből a technológiából nem képes stabil minőséget kihozni. Egyfelől ott vannak a szánalmasan elnagyolt részletek – egyes pályaelemek, világítás, torkolattüzek, Black Order katonák –, a mérleg másik serpenyőjén pedig néhány parádésan összerakott helyszín, és a mitológiai lények egész serege, amelyek mintha egy másik stúdióban, vagy még inkább egy másik dimenzióban készültek volna. A falakon felfutó farkasemberek, a tereptárgyakon átcsörtető minotaur és a levegőből lecsapó griffek párosítva a mindent bele alapon véghezvitt pusztítással lehelnek valami halvány hangulatot a vérengzésbe, ezért lehet érdemes újra és újra megcélozni a legközelebbi checkpointot (a mentési rendszer ugyanis ilyenre sikeredett...).

A Legendary first person shooterként egyébként teljesen átlagos, a mai modern kézifegyverekből csemegéző kollekciójával – pisztoly, karabély, géppuska, rakétavető, lángszóró, stb. – együtt a pályát végiglövöldöző, minimális gondolkodást igénylő stílus követője. Az átvezető animációk, és a képregényszerű fejezetlezárások minősége kifejezetten jó, ahogy a PDA-ból előszedegethető háttér-információknak is örülhetünk, lévén a történetből így kapunk kerek egészet. A szűk nyomvonalon számos előre rögzített (scriptelt) esemény zajlik, de az AI önmagában is megállja a helyét, a Pandora szelencéjéből kiszabadult lények ugyanis néha egymást, illetve a Black Order katonáit sem kímélik. A háttérben a dinamikus zene pedig egyfajta "vészjelző", ha vad klimpírozás kezdődik, akkor szörnyek hada jő, muzikális értékeit meg inkább ne keressük. A hangokkal igazából nem volt problémám, sikolyokból, morgásokból, tűzharc-zörejekből kapunk bőven, talán túl sokat is: a "többcsend-élesebb-zajok"-kombináció hangulat szempontjából ütősebb lett volna... És a végeredmény? Megint egy jó ötlet ment a habokba, pedig a technológia (U3) adott volt, szóval zárjunk mindent vissza a dobozba...

PC GURU

GRAFIKA	05	
ZENE	06	
JÁTÉKÉLMÉNY	05	

A karácsony előtti dömpingbe bepozícionálni ezt a játékot komoly bátorságot feltételez a kiadó részéről, és meglehetősen kevés intelligenciát. Ugyan máskor sem magasztalnánk minden idők leglineárisabb FPS-ét az egekig, de legalább ló nincs alapon a vásárlók megvennék...

TIKA

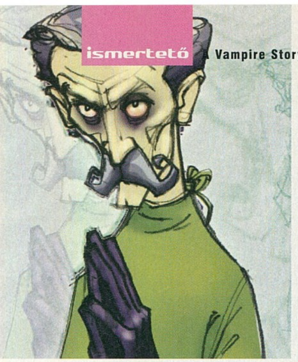
PRO:
+ Jó történetvezetés, megfelelő átvezető részekkel
+ Mitológiai lények mészárlása

KONTRA:
- Szűk, lineáris pályák
- Nyomokban felfedezhető hangulat
- Szimpla shooter

5.1

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 3GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 9 GB HDD
Video: GEF6600 v. ATI X1300

WWW.PCGURU.HU/811



Interruptus a vámpírral... írta ·]{redenc

A VAMPYRE STORY

fejlesztő > Autumn Moon Entertainment kiadó > Crimson Crow
web > www.vampyre-story.com

Mona De Lafitte a Párizsi Opera üdvöskéje volt, míg bele nem szeretett Shrowdy Von Kiefer draxsylvaniai vámpír, és magával nem vitte őt kastélyába. A lány maga is vérszívóvá vált, bár ebbe nem igazán tud belenyugodni. Amikor fogva tartóját utoléri végzete, Mona, és hű társa, Froderick, az ütődött denevér, belevág élete legveszélyesebb kalandjába: visszatérni a fény városába...

Sietek hozzátenni: az elsőbálozó, bár (lásd a szövegdobozt) rutinos erőket felvonultató Autumn Moon művének fenti felvezetését, azaz lényegében az alapsztorit tulajdonképpen csak apránként, mozaikkockákból tudjuk összerakni, ugyanis a játék úgy nyit, mintha kihagytad volna egy tévészéria pilotját: in medias res belecsöppensz a történetbe, ami persze lehet egyfajta játéktervezői elgondolás, mégis nekem kissé balkezes megoldásnak tűnik; ha lehetek ennyire profán, ritka kivétel, amikor az előjáték nélküli szex jól esik az embernek... És hogy én is rögtön a tárgyra térjek, sőt elébe menjek a későbbieknek: nem ez az egyetlen, általam inkább hibának vélt dizájneri megoldás az amúgy remek portékában. De haladjunk sorjában.

MINT ANNYI MINDEN, A VAMPYRE STORY SEM TÖKÉLETES, DE MÉG A HIBÁI ELLENÉRE IS BŐVEN ÉLVEZETES.

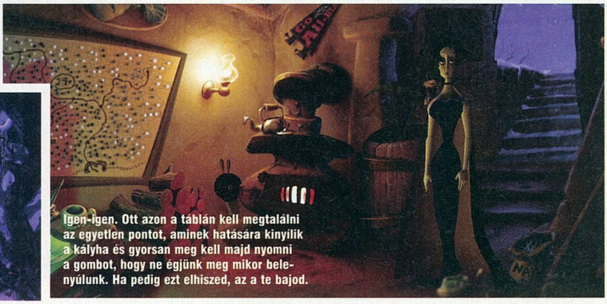
CÖVEK A SZÍVBE

A Vampyre Story a lehető legklasszikusabb „mutass és kattints" kalandjáték, lelki társait valahol a Monkey Island 3 és a Discworld 2 környékén kell keresnünk – előbbi persze Bill Tiller miatt egyáltalán nem meglepő. Sőt, az interakció megoldása is hasonló ahhoz, ami talán a Full Throttle-ben jelent meg először: jobbal kattintva egy objektumon felbukkan egy menü, ebből kell kiválasztanunk a végrehajtandó feladatot: duma, megvizsgálás, lenyúlás, illetve odarepülés, merthogy hősnőnk át tud alakulni denevérré, így rögtön kitágul a játéktér is. Egy apró megjegyzés, ha már az elején kötözködni kezdtem: nekem furcsának tűnt, hogy eme menü keresztet formáz, ugyanis a játék egyik sarkalatos pontja a vámpírok és ezen ősi szimbólum negatív viszonya. Ha pedig már az irányítás és morgás ösvényére léptem: kicsit ez a rész is átgondolatlan. Ha valahová menni akarsz, ballal kattintasz, jobbal a készletet hívod elő. Ha helyszínt tudsz váltani, megjelenik egy nagy vörös nyíl; amennyiben ki akarod hagyni Mona tetszetős, de idegesítően lassú mászkálós animációját, e nyílra jobbal kell kattintanod, ám sima esetben a bal klikkes helyváltoztatást a szóköz billentyűvel gyorsíthatod meg. Ezt az egészet egy egyszerű, dupla bal kattintásos megoldással ki lehetett volna váltani, és akkor elég lett volna az egér a könnyű és logikus kezeléshez. És ezt nem én találtam ki, elég régi innováció ez ebben a műfajban.

A kritikáknál maradva, van még egy fura döntés. A kalandcímekben kétféle megoldás van a tárgymanipulálós feladatokra. Az első az, hogy összeszedhetsz mindent, amit találsz, „valamire jó lesz" alapon. Ez kevéssé logikus, ráadásul sokszor több tucatnyi tárgy között kell turkálni a készletedben, viszont kevesebbet kell mászkálnod. A másik, amikor csak akkor használhatsz/pakolhatsz el bármit is, ha az indokolttá válik; az eredmény kisebb készlet, hihetőbb történet, de a visszarohangálások miatt kissé frusztrálóbb játékmenet, plusz észben is kell tartanod e tárgyak helyét. Nos, a Vampyre e kettő keveri, mintha nem tudna dönteni köztük, így sajnos bizonytalanná válik: nem tudni, hogy egy hűtő azért nem nyílik-e ki, mert nincs jelentősége, vagy azért, mert még nem jutottunk el odáig a sztoriban, hogy szerepet kapjon. Ráadásul a készítők elkövették azt a hibát, amitől a kalandmesterek nagykönyve óva int: két

AZ ŐSZI HOLD MESTERE

William V. Tiller, vagy ahogy a szakmában ismeri mindenki, Bill Tiller öreg motoros, a LucasArts hőskorszakának egyik elismert figurája: a The Dig művészeti vezetője, a The Curse of Monkey Island háttereinek megálmodója, az Indiana Jones and the Infernal Machine vezető művésze és koncepció-illusztrátora. Miután George Lucas stúdiója kinyírta a kalandjátékokat, a csapat szétszéledt, Tiller egy darabig besegített más cégeknek (Rebel Assault, Lord of the Rings: The Two Towers, The Suffering, Guild Wars), aztán 2004-ben saját csapatot alapított Autumn Moon néven, melyben ott van Dave Harris (a LucasArts terméktámogatási felelőse volt, ő jegyzi a sztorit Tiller mellett), és egy másik veterán, Will Eaken (a The Secret of Monkey Island, az Indiana Jones and the Fate of Atlantis, és a The Dig művésze, több játékdoboz tervezője) is.



Igen-igen. Ott azon a táblán kell megtalálni az egyetlen pontot, aminek hatására kinyílik a kályha és gyorsan meg kell majd nyomni a gombot, hogy ne égjünk meg mikor belenyúlunk. Ha pedig ezt elhiszed, az a te bajod.

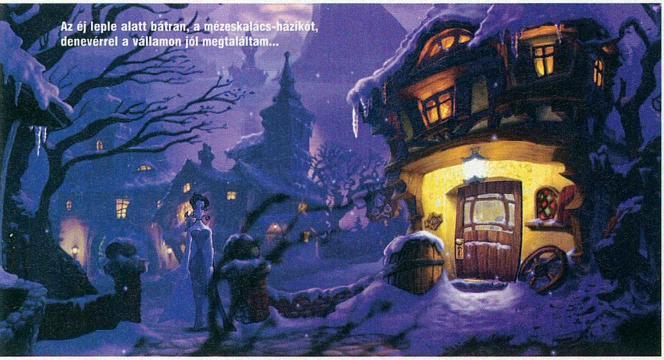
olyan szituáció is van, amikor egy tárgy hiánya, illetve korai kombinálása miatt csapdába kerülhetünk, és csak a visszatöltés segít. Ha nem mentettünk sűrűn, így jártunk. Ellenben egy zseniális ötletről mindenképp be kell számolnom: Mona csak annyi és olyan cuccot hord magánál, ami valóban belefér a zsebeibe, a nagyobb, nehezebb tárgyaknak csak az árnyképe jelenik meg a készletben, és ha ezeket fel kell használni, a motor átveszi tőlünk az irányítást: hőseink elrepülnek a cuccért, elhozzák, bevetik, ami bár az animáció miatt néha lassítja a játékot, cserébe viszont látványossá teszi azt – a külső szemlélő számára olyannak tűnik az egész, mintha rajzfilmet nézne.

A MENYASSZONY HALOTT, DE ÉLVEZI

Igen, rajzfilmet, ráadásul Tim Burton-félét! Az álomszép, kézzel festett hátterekbe helyezett 3D-s, karikírozott karaktereket és a kissé (nagyon) beteges, fekete humorral bőven átszőtt történetet kedvenc kaliforniai filmmágusom is simán bevállalhatná. Mert a Vampyre Story leginkább ebben erős. Aki érti a játék nyelvét, vizsgáljon meg minden tárgyat, kattintson végig minden dialógusszálat, ígérem, nem bánja meg! Én néha már a földön fetrengtem a röhögéstől, ráadásul kap benne mindenki: Ozzy Osbourne (bár ezt idehaza kevesen fogják érteni), Harry Potter, a derék franciák (kb. a „Halló, halló" című zseniális sorozat stílusában), és kiegyensúlyozásképp az olaszok, németek, jenkik... Mindez Pedro Macedo Camacho, a kiváló portugál komponista (Global RTS, Fury, Sacred 2) zenéjével, a telibe talált, profi szinkronhangokkal (még akkor is, ha Mona affektálásától sokszor a falra fogsz mászni) elviszi a hátán a produkciót.

Ám itt jön a nagy szomorúságom: a játék nagyon rövid. Hosszúnak csak azért fogod találni, mert néha logikátlan, szívatós, túlbonyolított, a megoldások nem kézenfekvőek – ez elsősorban a kastélyra igaz, ahhoz képest a város gyerekjáték. Pedig logikai feladvánnyal nem is találkozunk, egy egyszerű ládatologatást és némi díszletrendezést leszámítva csak tárgykombinálós és dialógusalapú feladatok várnak, a Tab billentyű pedig modern szokás szerint eliminálja a pixelvadászatot, felvillantva az interakciós helyeket. Második nekifutásra pár óra alatt lepörgeted, és ott ülsz felizgatva, miközben a csaj már messze jár: a tervezők ugyanis kettévágták a játékot, így aztán kurtán-furcsán egyszer csak felbukkan a felirat: találkozunk a második fejezetben...

Ahhoz azonban, hogy megtudjuk Mona és Froderick sztorijának végét (?), meg kell vennünk a játékot – és én erre buzdítok mindenkit. Tudom, nem keveset morogtam e tesztben, és a végítélet is kissé szőrösszívű, azonban Bill Tiller és csapata mindenképpen megérdemli az anyagi és erkölcsi támogatást. A tervezési hibák ugyanis kijavíthatók, az első osztályú körítés pedig olyan, amelyre mind a műfajnak, mind a műfaj szerelmeseinek szüksége van. Ezért pedig sok mindent hajlandóak vagyunk megbocsátani...



Az éj leple alatt bátran, a mézeskalács-házikót, denevérrel a vállamon jól megtaláltam...

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	07
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Ha Bill Tillerék jobban átgondolják a játékot és nem követnek el néhány durva tervezési bakit, a Vampyre Story helyből klasszikussá nemesedett volna. Így „csak" egy remek, egy-két estés, rajzfilmszerű kalandcím, melyet érdemes megvásárolni és többször is végigjátszani. A magam részéről bizakodva várom a második fejezetet.

KREDENC

PRO:
- + Mesés látvány
- + Remek humor
- + Kiváló szinkron

KONTRA:
- - Játéktervezési bakik
- - Néha túl bonyolult és illogikus
- - Rövid

7.3

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1.6 GHz
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 3 GB
Video: 256MB R9500/GF FX

WWW.PCGURU.HU/697

FALLOUT 3 SURVIVAL GUIDE

Előző számunkban közöltünk tesztet az év játékának választott Fallout 3-ról, de a program értékelése mellett nem nagyon volt hely érdekességek, játékbeli segítségek említésére, így most állítottunk nektek össze egy anyagot, amely egyrészt rengeteg nyalánkságot, másrészt egy egész kupac hasznos dolgot tartalmaz, csupa olyasmit, ami könnyebé teszi a túlélést a nukleáris senkiföldjén.

Irásunk természetesen nem végigjátszás, hiszen a Fallout 3 fő szálának és a mellékküldetések részletes bemutatásával egy egész PC Gurut meg lehetne tölteni. A következő négy oldalon tippek és trükkök, érdekes adalékok várnak mindenkit, remélhetőleg olyan információk amelyek ezidáig elkerülték a figyelmeteket, illetve meghozzák a kedvet az újbóli végigjátszáshoz.

A teljes Pip-Boy figura készlet. Megszerzésükre néha nem elég egyetlen végigjátszás, azonban érdemes felkutatni őket, mert nagyon jól tápolják karakterünket.

FEJLŐDJ GYORSAN

Habár a szerkesztőség nem híve az ilyen megoldásoknak, a Fallout harmadik része is tartalmaz egy olyan hatékony bugot, ami már a játék korai szakaszában lehetővé teszi, hogy igen gyorsan átszáguldjunk az első néhány szinten. Aki tehát nem szeretne kezdő küldetésekkel pepecselni, lassan fejlődni, az most jól figyeljen, hiszen a villámtápolás magasiskolája következik.

Miután kiszabadultunk a pincéből és megtettük az első látogatásunkat Megatonban, induljunk észak felé és keressük meg a Big Town nevű várost, ahol egy küldetés várja a játékost: a helyieknek van némi gondja az emberrabló szupermutánsokkal és természetesen azt várják, hogy te legyél a megoldás a problémáikra. Azt persze senki nem várja el, hogy második szinten oldjátok meg ezt a küldetést (egy tucat mutáns ezen a szinten két másodperc alatt fasírtá trancsíroz), az okosság a részletekben rejlik. Ha bejutottak a városba, keressétek meg Bittercupot, aki elmeséli nektek, hogy mi is a nagy helyzet a környéken, sőt, ha ügyesen vezetitek a beszélgetést, akkor megosztja veletek az egész élettörténetét – figyelem, ez fontos lesz a „cheat" megszerzéséhez. A társalgásból kiderül, hogy a hölgy Pappyvel érkezett a városba, diskurzusunk letudtával keressük meg hát őt is, és faggassuk ki. Ha az előzőekben meghallgattuk Bittercup történetét, akkor a lehetőségeink között megjelenik egy olyan opció, amelyben rékérdezünk kettőjük kapcsolatára (ehhez persze nem árt, ha nem túl alacsony a speech képességünk, szóval az elején érdemes áldozni erre).

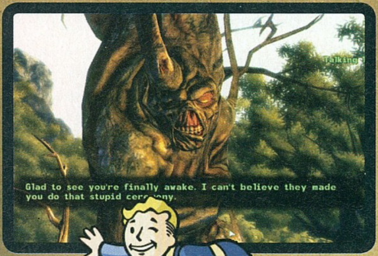
A SPEECH KÉPESSÉG SOKKAL HASZNOSABB, MINT ELSŐRE KÉPZELNÉD, ÉRDEMES BŐVEN PONTOT ÁLDOZNI RÁ.

Ha sikeresen vesszük ezt a speech challenge-et, akkor XP üti a markunkat – és itt jön a cheat, amit ügyesen kihasználhatunk. Akárhányszor választjuk ki ezt a kérdést, minden esetben megkapjuk érte a tapasztalati pontot. Ajánlott tehát egy kis időt szánni erre a megoldásra, főleg, ha gyorsan szeretnénk elérni az ötödik-hatodik szintet. Ugyan kicsit monoton lesz hosszú perceken keresztül ugyanazt a párbeszédet hallgatni, de valamiért.

DOGMEAT – AZ EMBER LEGJOBB BARÁTJA

A Bethesda Software hűen követte a Fallout korábbi részeinek hagyományait, így a harmadik részben is találhatunk egy kutyust, aki a társunkká szegődik a kalandjaink során. Dogmeat már a játék elején „összeszedhető", Minefieldtől délre található a Scrapyard névre hallgató szeméttelep, ahová betévedve azt láthatjuk, hogy egy kutya harcol néhány útonállóval. Segítsünk az ebnek, és ha mindketten életben maradunk a végére, akkor a helyes jószág csatlakozik hozzánk. Azon felül, hogy rendkívül hangulatos a tény, hogy van egy hű társunk, Dogmeat igen hasznos tud lenni, mivel a csatákból kiveszi a részét, sőt, utasíthatjuk, hogy keressen nekünk ételt, gyógyszert illetve lőszert. Ez főleg akkor hasznos, ha zárt helyen tartózkodunk és nincs kedvünk végigmatatni minden szekrényt.

MEGJEGYZÉS: az előzőekben ismertetett csalás (avagy hiba) a cikkünk írásának pillanatában még működik, ám nincs kizárva, hogy egy későbbi patch orvosolja majd ezt a szerencsés bökkenőt.



Az eredeti széria rajongói régi ismerősre bukkanhatnak a játékban, méghozzá a program egyik legeldugottabb helyszínén.

A LEGJOBB FEGYVER

A játék legerősebb fegyvere a Fallout hagyományoknak köszönhetően ismét egy olyan eszköz, ami nem szerezhető be a sarki boltokban, illetve az utazó árusoknál. Gyakorlatilag egy easter egg keretében lelhetünk rá, és már a játék elején a birtokunkba kerülhet, ha elég ügyesek vagyunk.

Ahhoz, hogy megtaláljuk ezt a pisztolyt, érdemes Megatonban felvenni Moira Survival Guide küldetését, és ott is rögtön a Minefieldre vonatkozó részfeladatot. Ha ezt megtesszük, akkor az említett, aknákkal telerakott város azonnal megjelenik a térképünkön és ezzel meg is tettük az első lépést a játék legtáposabb fegyvere felé. Vándoroljunk el a Minefieldet körülölelő területre, de ne álljunk meg, hanem folytassuk az utunkat északnak egészen addig, amíg rá nem akadunk egy erőműre (MDPL-13 Power Station). A hatalmas kéményekkel rendelkező épület közelében található egy út, ami nyugat felé vezet. Induljunk el ezen a lepusztult autópályán és gyalogoljunk egészen addig, amíg a Pip-Boy-unk nem kezd jelezni, hogy talált egy rádió szignált, aminek a neve Recon Craft Theta. Álljunk rá az adásra és haladjunk abba az irányba, amerre tisztulni kezd a vétel (ez az út bal oldalán lesz). Onnan fogjuk tudni, hogy jó irányba haladunk, hogy hirtelen megnő a sugárzás (+1 Rad/Sec) – ez ne riasszon meg senkit, menjünk tovább, egészen addig, amíg egy kráterben rá nem bukkanunk egy idegen űrhajóra.

Butch Deloria személyesen. Gyermekkorunk megkeserítője, a későbbiekben pedig akár állandó társunk is lehet a kaland során.

Az űrhajó pilótafülkéje mellett találhatunk egy marslakót és mellette a játék legtutibb fegyverét, az Alien Blastert. A földről muníciót is zsákmányolhatunk, a szerteszét heverő, világító töltetek valók a fegyverbe, és összesen 120 lövésre elegendő lőszert szedhetünk össze az űrhajó mellett. Ha megfelelően magas szinten van az energiafegyverek képességünk, akkor ennél a cuccnál hatásosabb mordályt nem találhatunk a játékban. A sebzése eléri a kilencvenet, és egyetlen lövéssel tehetjük ártalmatlanná vele a Power Armoros Enclave embereket, a szupermutánsokat és a Yao Guai ragadozókat. Sőt, még a Deathclawok is elpárolognak az Alien Blaster két pontos találatától. Nem tévedés, tényleg ez a legerősebb mordály, erősebb a mini-nukeal szerelt Fat Mannél is, hiszen megfelelő akciópontok birtokában akár négyszer is elsüthetjük egy körben és az négyszer 90 pontot jelent, annyit pedig maximum egy behemót mutáns bír ki.

A fegyvert érdemes a valóban kemény ellenfelekre tartogatni, ugyanis idegen technika lévén a Fallout 3 világa nem bővelkedik a hozzá illő töltényekben. Persze nem csak az űrhajó melletti muníció áll a rendelkezésünkre, de ne feledjétek, eszméletlenül nehéz utánpótlásra bukkanni. Ami biztos, hogy újabb 95 lövést számláló adag vár minket a Fort Independence-ben, az Outcast weapon room-ban, de ahhoz, hogy hozzáférhesünk, igen komoly zárfeltörés képességre lesz szükségünk. A senkiföldjén vándorolva néha elszórtan találhatunk (Super Duper Mart, LP8 Broadcast Tower, Fort Bannister) minimális mennyiséget, sőt, ha magasra állítottuk a LUCK tulajdonságunkat, akkor a vándorlásaink során az égből is potyoghat mellénk néhány (fentről hallatszó robbanás kíséretében). Megtalálni őket nem könnyű, éppen ezért érdemes várni estig, a töltények

CSATLAKOZÓ TÁRSAK

A Fallout 3-ban is adott a lehetőség NPC-k csatlakozására. Akadnak, akik végig velünk maradnak, de vannak olyan szereplők is, akik csak ideiglenesen szegődnek társunká. Lássuk most azokat, akik halálukig mellettünk állnak majd.

BUTCH DELORIA

A Vault 101 lakója, velünk együtt nő fel. Rivet City kocsmájában szedhetjük fel, de csak akkor, ha előtte megcsináljuk a Trouble on the Homefront küldetést. Semleges karmára van szükség a csatlakozásához (és arra, hogy ne végezzünk vele a korábbi küldetések során).

CHARON

Ghoul a Museum of American Historyban, az Underworld területen. Őt is megvásárolhatjuk (2000 kupak) és egészen a haláláig lojális lesz hozzánk, a karmánktól függetlenül.

CLOVER

Paradise Fallsban bukkanhatunk rá, rabszolga Eulogy mellett, ám megvehetjük magunknak 1000 pénzért. Csak gonosz karma mellett vesszük hasznát.

FAWKES

Szuper Mutáns a Vault 87-ben, ha kiszabadítjuk, segít nekünk az aktuális küldetésünkben és később velünk marad a játék végéig, hogyha megfelelő karmával rendelkezünk.

JERICHO

Megatoni lakos, akivel már a játék első órájában találkozhatunk, ám csak akkor hajlandó csatlakozni hozzánk, ha gonosz karmával rendelkezünk – ez nem is csoda, hiszen egy kiugrott útonállóról beszélünk.

SERGEANT RL-3

RL-3 egy robot, akit Tinker Joe-tól vásárolhatunk a RobCo Factory mellett, mindössze 1000 kupakért. Persze csak akkor, hogyha semleges karmával rendelkezünk.

STAR PALADIN CROSS

Apánk korábbi testőre, aki a Brotherhood of Steel tagja. Ha sikerül bejutnunk a Citadellába, akkor megkérhetjük, hogy csatlakozzon hozzánk, de erre csak akkor van lehetőségünk, ha jó karmával rendelkezünk.

KÉPESSÉG FIGURÁK

Ahogy azt az előző számunkban szereplő tesztnél már említettük, a játékban található 20 Vault-boy figura, ezekről közöljük nektek a teljes listát, hol találhatóak a képességekkel kapcsolatos bábuk.

BARTER: Evergreen Mills, azon belül a Bazaar épület mélyén.

BIG GUNS: Fort Constantine, CO Quarters épületben.

ENERGY WEAPONS: Raven Rock, Colonel Autumn hálószobájában.

EXPLOSIVES: WKML Broadcast Station, Sealed cistern csatorna, az épület mögött található a lejárat.

LOCKPICK: Bethesda Ruins, Bethesda Office East épület.

MEDICINE: 101-es pince, apánk asztalán.

MELEE WEAPONS: Dunwich Building, Virulent underchamber terület.

REPAIR: Arefu, Evan King házában.

SCIENCE: 106-os Pince, a lakórész egyik szobájában.

SMALL GUNS: National Guard Depot, National Guard Armory pince rész.

SNEAK: A Yao Guai Tunnels.

SPEECH: Paradise Falls, Eulogy's Pad házban bukkanhatsz rá.

UNARMED: Rockopolis, közvetlen Argyle teste mellett.

ugyanis világítanak a sötétben, illetve utasíthatjuk a kutyánkat, Dogmeat-et, hogy keresse meg nekünk az elszórt lőszereket.

A KÖNYVEK LASSÚ, DE JÓ TÁPOLÁST BIZTOSÍTANAK. KERESSÉTEK A KÉPESSÉGEKHEZ KAPCSOLÓDÓ KÖTETEKET.

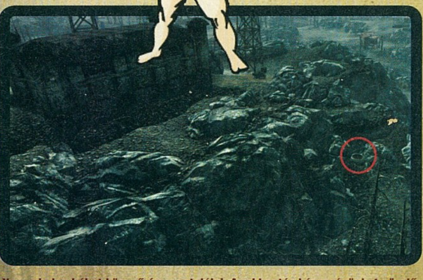
A BESZÉLŐ PÁNCÉL

A Fallout 3 készítői nem szűkölködtek humorban és ötletekben, így a vándorlásaink során számos vicces, egyben hasznos dologra bukkanhatunk. Előbb-utóbb eljön a pillanat, mikor meg akarjuk majd látogatni a 92-es pincét, és ha már úgyis arra járunk, érdemes lesz bekukkantani a pincétől dél-keletre lévő Old Olney nevű településre is, ugyanis értékes kincsel bővülhet a repertoárunk.

Mielőtt beszédelegnénk a romváros falai közé, érdemes felkészülni fegyver szempontból (mondjuk épp az Alien Blasterrel), mert a helység egy egész nagy kupac Deathclaw lelőhelye is egyben. Ha készen állunk a velük való küzdelemre, akkor masírozzunk be és keressük meg a csatornába vezető lejáratot. A föld alatt kutassuk végig az egész helyszínt, így rábukkanhatunk egy csapat hullára, akik között találhatunk egy Brotherhood of Steel katonát. Természetesen Power Armor is van a pórul járt szerencsétlennél, méghozzá nem is akármilyen: a Medic Power Armor prototípusa.

A régi nagy kedvenc UFO most is megtalálható a játékban, és mellette ott figyel az F3 legerősebb fegyvere, az Alien Blaster. Mindenképpen szerezd meg!

Az eszköz nem hagyományos erőpáncél, jobb védelmet nyújt az alap változatnál (ellenben nem olyan jó, mint a Tesla Armor vagy az Enclave Armor), de nem növeli az erőnket, mint társai, ellenben levon egy pontot az Agility tulajdonságunkból. Persze nem csak hátrányokkal jár a viselése, hiszen 25%-al növeli a rádioaktivitással szembeni ellenállásunkat, sőt, nem véletlenül orvosi páncél, hiszen ha a batyunkban van Med-X, akkor azt a páncél automatikusan használja az ütközeteink során, ezzel növelve a hatékonyságunkat. Ha ez nem lenne elég, akkor még beszél is hozzánk a páncél, felhívja a figyelmünket az ellenfelekre („Itt az ideje, hogy szétrúgjunk néhány segget") és olykor-olykor be-beszólogat nekünk.



Nem minden bábut könnyű ám megtalálni. A robbantás képességünket növelő például egy csatornában található a WKML Broadcast Station mögött.

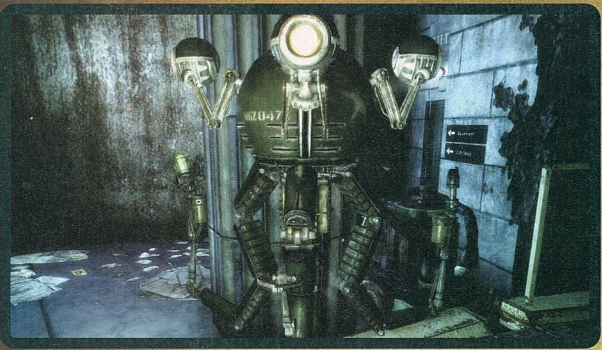
REJTETT BUNKEREK

A Fallout 3 kikerülhetetlen (és egyben élvezetes) része, hogy be kell járnunk minden területet. Vándorlásaink során számos alkalommal előfordulhat, hogy a Pip-Boy 3000 jelez, hogy valamilyen rádióadásra bukkant, esetleg oda kell menni a még ép, kerítéssel elzárt tornyokhoz és be kell kapcsolnunk őket, hogy meghalljuk a morzejeleket. Jó tudni, hogy ezen rádióadók esetében nem csak hangulatkeltésről van szó, hanem minden esetben vezetnek valahová, pontosabban szólva érkeznek valahonnan. A játékosnak pedig lehetősége van, hogy felkutassa a forrásokat – ez általában egy kifizetődő vállalkozást jenet.

Ha sikerül elkapnunk egy szignált, akkor minden esetben igyekezzünk úgy haladni, hogy tisztuljon az adás, ez mutatja, hogy jó irányba lépdelünk. Ha kitartóak vagyunk, akkor előbb-utóbb találunk egy csatornafedelet, esetleg egy alagutat, ami a föld alá vezet (esetleg pásztázhatjuk a Pip-Boy részletes helyi térképét, azon ugyanis felbukkannak a lejáratok). Hatalmas csodákra ugyan nem kell számítani a föld alatt, de az biztos, hogy az öszszes ilyen bunkerben találhatunk élelmet, lőszert, hasznos apróságokat és általában egy matracot is, amin kipihenhetjük a csatában szerzett sérüléseket. Érdemes azonban óvatosnak is lenni, hiszen ezek a bunkerek nem csak jóságokat, de olykor útonállókat is rejtenek, szóval ujjunkal a ravaszon merüljünk alá.

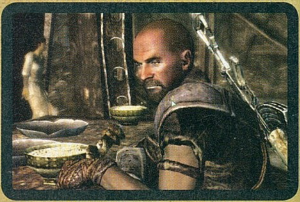
BEFEJEZÉSEK

Anélkül, hogy elspoilereznénk a játék végét, álljon itt néhány szó a történet befejezéseivel kapcsolatban. Sokan panaszkodnak az internetes fórumokon, hogy a Bethesda átvágta a játékosokat, mikor többféle befejezést ígért, hiszen a végkifejlet gyakorlatilag a játék utolsó húsz percében hozott döntéseinken múlik. Annyiban van igaza ezeknek a vádaknak, hogy valóban hangsúlyos szerep jut a lezárás-



Sergeant RL-3 a játék egyik olyan karaktere, akit vásárlás útján a csapatunk tagjává tehetünk. Páncéljának és hathatós fegyvereinek hála igen komoly segítség, de csak semleges karma esetén hajlandó együttműködni.

Star Paladin Cross a Brotherhood tagja, de mivel jóban volt apánkkal, akár csatlakozhat is hozzánk.



Jerichoval már Megatonban összefuthatunk, de csak gonosz karakterekhez hajlandó csatlakozni.

ban az utolsó pillanatokban tett lépéseinknek. De ettől függetlenül a stáblista előtt lepergő képek mennyisége és tartalma attól is függ, hogy milyen mellékküldetéseket oldottunk meg a játék során, és ezen felül még a karmánk beállítottsága is hatással van a záró monológra. Ha tehát csak végigszaladunk a fő küldetéseken, akkor ne csodálkozzunk, ha alig van hatásunk a játék lezárására. A befejezésre is ugyanaz igaz, mint az egész Fallout 3-ra: a rejtett értékei, a valódi hangulat csak akkor jön elő, ha elmerülünk a programban és igyekszünk annak minden elemét felfedezni...

RÉGI ISMERŐS

Végezetül egy apró érdekesség, azoknak, akik nagy rajongói voltak a Fallout-széria korábbi epizódjainak. Habár ugyanabban a világban járunk, nagyon kevés szál köti össze a harmadik részt a korábbi epizódokkal. Utalásokat az Enclave nevű szervezet báb-elnökétől szerezhetünk ez ügyben, de a legerősebb kapocs egy karakter, aki már felbukkant az első részben is. Ő nem más, mint Harold, a fura mutáns, akinek egy Bob nevű fa nőtt a fején. Természetesen ezúttal is lesz lehetőségünk találkozni vele, habár elég erősen megváltozott a Fallout 2 óta. A „poént" nem akarjuk ellőni senki számára, de mindenképpen javasoljuk, hogy keressétek meg az Oasis néven szereplő helyet a térképen. A megtalálása nem lesz könnyű, hiszen az egyik leginkább rejtett helyszínről van szó, így csupán kóborlással lehetetlen rábukkanni. Felfedezése vagy cheat alkalmazásával lehetséges, vagy meg kell találni a Dickerson Tabernacle Chapel helyszínt (ez egy lerombolt kápolna), ahol a Drifter nevű karaktert eliminálva találhatunk nála egy holodisket, amely feltárja előttünk a Fallout világában abszolút egyedinek számító terület pontos helyét.

Reméljük összeállításunkkal tudtunk nektek újat mondani, illetve, ha még nem próbáltátok a játékot, akkor bízunk benne, hogy ez a kis útmutató meghozta a kedveteket a Fallout 3 – az év játéka – kipróbálásához.

TULAJDONSÁG FIGURÁK

Ahogy azt az előző számunkban szereplő tesztnél már említettük, a játékban található húsz darab Vault-boy bólogatós figura, amelyek növelik az alaptulajdonságaink és egyes képességeink értékét. Most közöljük nektek a teljes listát, hol találhatóak a tulajdonságokkal kapcsolatos bábuk.

STRENGTH: Megaton városában találhatod meg, Lucas Simms házában, ha bejutunk máris a miénk lehet.

PERCEPTION: A Repiblic of Dave helyszínen találhatod, azon belül is a Museum of Dave-ben.

ENDURANCE: A Deathclaw Sanctury a lelőhely, a bejárat után, le kell menni a barlangba. Ott lesz egy kis asztalon a rothadó brahmin test mellett.

CHARISMA: A 108-as pincében lelheted, a Cloning Labban.

INTELLIGENCE: Rivet City a célpont, azon belül is a Science Lab.

AGILITY: Green Pastures Disposal, azon belül az Office.

LUCK: Arlington Cemetery North, azon belül a dombon elhelyezkedő Arlington House pincéjében.

FALLOUT 3 NYEREMÉNYJÁTÉK

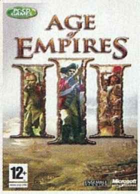
Óriási karácsonyi ajándékot nyerhetsz most az **MM Holding Kft.** a **Fallout 3** forgalmazója jóvoltából. Egy **Xbox 360-as gyűjtői kiadás** vár gazdára, és ahhoz, hogy megnyerd ezt pöpec csomagot, nem kell mást tenned, mint megtalálnod a nyolc Vault-Boy figurát, amit a lap különböző oldalain helyeztünk el. Ha megtaláltad mind, akkor írd meg nekünk egy levélben (**nyeremenyjatek@pcguru.hu**) Fallout 3 jeligével, hogy melyik oldalakon bukkantál rájuk. Jelen cikkünk Vault-Boy figurái nem számítanak a keresésben.

FONTOS: a neved és a pontos címed ne felejtsd el megírni a leveledben!

top 5 Classic

Aki folyamatosan követi a PC Guru Online eseményeit, annak bizonyosan nem lesz újdonság, hogy elindult a webshop az oldalon. Ennek apropóján indítottuk új rovatunkat, amelyben régebbi, de jó játékokat ajánlunk a figyelmetekbe (kedvező áron!), olyan címeket, amelyeket akár már a PGO Webshop-ból is megrendelhettek.

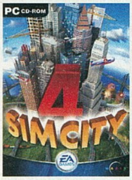
1 AGE OF EMPIRES III



Értékelés: 79%
Ára: 1990 Ft
Link: www.pcguru.hu/217

A Microsoft Games méltán népszerű stratégiája mindig azok közé a címek közé tartozott, amely évekkel a megjelenése után is keményen tartotta a bevezetési árát. Nem is csoda, hiszen az Age of Empires név mindig olyan játékokat takart, amely éveken át nem vesztett minőségéből, sőt útmutatásul szolgált más játékok számára. Ugyan a 3. részre kicsit megkopott a széria renoméja, de így is kiváló programról beszélünk és örvendetes hír, hogy napjainkban már 2000 forint alatt hozzájuthatunk ehhez a programhoz. Ezúttal nyolc frakcióval vághatunk neki a történetnek, illetve a skirmish-küzdelmeknek, méghozzá az Amerika felfedezését körülölelő érában – s mindezt tehetjük magyar nyelven, tehát ez a darab sem hiányozhat a polcról.

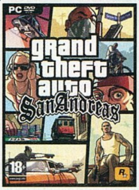
2 SIM CITY 4



Értékelés: 98%
Ára: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/727

Bizonyára rengetegen lesznek olyanok, akik osztják]{redenc kollegánk azon meggyőződését, hogy a Sim City széria a Társadalmak alággal egy olyan irányba indult, ami már nem feltétlenül egyezik meg az eredeti szellemiségével. A Sim City 4-et azoknak ajánljuk, akik a fenti kategóriába tartoznak, illetve olyanoknak, akik nem tudják, mi a különbség az újfajta és a régi változat között. A városszimulátor negyedik része igazi kihívás, komoly mikormenedzsmenttel és eszméletlenül sok opcióval, kifejezetten megalomániás polgármesterjelölteknek. Ha még nincs meg a gyűjteményedben ez a darab, akkor az idei karácsony éppen megfelelő időpont arra, hogy egy ajándék formájában pótold ezen játéktörténelmi mulasztásodat.

3 GTA: SAN ANDREAS



Értékelés: 93%
Ára: 3990 Ft
Link: www.pcguru.hu/60

Ha már ebben a hónapban megérkezett a nagyszerű GTA széria negyedik része, akkor érdemes megemlékezni arról is, hogy az előző kistestvér már igen baráti áron kapható, így ha valaki még nem szerezte volna be, akkor most itt a nagyszerű lehetőség. Az opció persze akkor is áll, hogyha nincs elég durva vas az új rész futtatására, hiszen bár ez nem ugyanaz, mégiscsak GTA, tamagocsiszerű karaktergenerálással, szükségletkielégítéssel, rengeteg minijátékkal és akcióval, no és persze egy hatalmas nyitott várossal, ahol mi más lehetne a cél, mint hogy mi legyünk a legnagyobb királyok a környéken. Színtiszta GTA, olyan játék, amit évekkel a megjelenés után is érdemes elővenni és nyúzni, nyúzni, nyúzni...

4 SILENT HUNTER 4

Értékelés: 88%
Ára: 1990 Ft
Link: www.pcguru.hu/303

Silent Hunter, azaz csendes vadász. Mi másról lehetne szó, mint egy frankó kis tengeralattjáró-szimulátorról, ahol egy hatalmas fémteknőbe zárva kell navigálnunk tengereken és óceánokon, hogy a mélyből, alattomosan odapörköljünk az ellenséges nemzetek hajóinak. Manapság kihalóban vannak az ehhez hasonló mélységeket érintő szimulátorok, így aki szeret pepecselni a dolgokkal, tervezni és így háborúzni, annak tökéletes választás ez a program. Sokat nem is lehet hozzátenni, bár a grafika nem ütős, azért megállja a helyét és természetesen igen baráti áron juthatunk hozzá a programhoz, szóval ha egy kis vízre vágyunk, és nem vagyunk klausztrofóbiások, akkor ez a játék kitűnő választás.

5 ICEWIND DALE SAGA

Értékelés: 92%
Ára: 1990 Ft
Link: www.pcguru.hu/616

Remélem sok olvasónk akad, akiknek megdobban a szíve, ha olyan játékok neve merül fel, mint például a Baldur's Gate sorozat egyes epizódjai. Valahol az Icewind Dale duó is ebbe a kategóriába tartozik, még akkor is, ha a konkrét szerepjáték itt egy kicsit a háttérbe szorult és az akció került az előtérbe. A Forgotten Realms világában játszódó kaland során csapatot kellett gyűjtenünk, és megannyi varázslat és tápos fegyver begyűjtésével igen szép rendet kellett vágnunk a ránk törő kazalnyi monszter között. Tehettük mindezt egy fordulatos és hangulatos történet keretében, csodálatos vidékeken, olyan muzsika keretében amitől mind a mai napig borsódzik a hátunk. Akinek esetleg kimaradt az élmény, az ne habozzon, hiszen most mind a két rész begyűjthető kétezer forint alatt, egy csomagban. A grafika ugyan már kicsit pixeles, de a többi elem még mind a mai napig megállja a helyét. Nem csoda, remekműről beszélünk.

MAGYARORSZÁG LEGGYORSABB AUTÓS MAGAZINJA!

Keresse minden héten a hírlapárusoknál!

Végtelen történet írta · Stöki

VÉGE VAN MÁR?

Kedvenc online lapunk, az Escapist újságírója minap szörnyülködött el azon, hogy mennyi játékot nem játszott végig. Aztán a kolléga arra jutott, hogy ez teljesen normális. Mivel az okfejtésével abszolúte egyetértek, átloptam a lényegét az e havi Gondolatébresztőbe.

Ilyenkor év végén a játékos visszatekint, hogy milyen faja játékokkal szórakozott idén, és ekkor rádöbbenhet, hogy a sok pöpec játéknak csak a töredékét játszotta végig. Bizonyára mindenki vágja például, hogy az év egyik nagy sikere a Grand Theft Auto IV volt, gondolom az Xbox-tulajdonos olvasók nagy része játszott is vele. Na de közülük mennyien jutottak el a játék végéig? Nyakam teszem rá, hogy nem sokan.

Az elmúlt évekből több hasonló példát lehetne említeni. Csodálatos szerepjáték volt például a Mass Effect, remek stratégia a Supreme Commander, de tegye fel a kezét, aki végigtolta ezeket a játékokat (volt szerkesztőnk, Grath ebben az esetben nem számít, ő egy tápkádban tenyésztett mutáns, akit azért teremtettek őrült játékipari tudósok, hogy mindent végigjátsszon – keressetek csak rá a gamerscore-jára, nem lepődnénk meg, ha az övé lenne a legmagasabb a világon)! Szóval, nem látom a kezeket. Bezzeg a régi szép Commodore 64-es és amigás időkben, direkt versenyeztünk azon, hogy ki nyomja végig gyorsabban az Impossible Missiont vagy az első Prince of Persiát! Úgy tűnik tehát, hogy korosztályos problémáról van szó, persze a helyzet ennél kissé bonyolultabb.

HOSSZÚ JÁTÉKOK FANATIKUSOKNAK

Merthogy a mackósajtszagú C64-es és amigás időkben sokkal rövidebb volt egy játék, mint ma. Az emlegetett Impossible Missiont és Prince of Persiát egy ügyes játékos fél-fél óra alatt végigtolhatta. Ma sokszor egy flashjátékban is több játékóra van. A maiaknál sokkal rövidebb játékokat ontó ipart annak idején a szerepjátékok rázták fel, ahol a fő cselekményt, ami legfeljebb egy egy-két órás kalandjátékra lett volna elég, szépen fel lehetett duzzasztani körökre osztott csatákkal meg a tápolással. A Bard's Tale III-at például mindenki ismerte a nyolcvanas években, de már kevesen ját-

LEGENDÁSAN HOSSZÚ JÁTÉKOK

ELDER SCROLLS - OBLIVION: De írhattam volna akár elődjét, a Morrowindet is. A főküldetést ugyan pár tucat óra alatt végig lehetett nyomni, de a mellékküldetésekkel simán három számjegyűre lehetett tornászni a játékórák számát.

BALDURS GATE 2: Alsó hangon 30-35 óra alatt lehetett végigjátszani, de csak ha tényleg a legszükségesebb teendőket végezte el az ember. Egyébként a sokszorosával lehetett számolni. Akárcsak a Dark Cloud 2 esetében.

FINAL FANTASY VII: Meg a XII-ig gyakorlatilag mindegyik FF. Minden elvállalt küldetéssel 100 óra felett lehetett teljesíteni ezeket.

DRAGON QUEST 8: Na ja, a japán RPG-k tudnak hosszúak lenni. A Dragon Quest 8 kiemelkedik közülük, a neten 80-125 óra közötti eredményekkel sokkolják egymást a játékosok.

STAR OCEAN SOROZAT: 40, 50, 60 játékóra – a folytatások mindig rákontráztak az elődökre.

DISGAEA SZÉRIA: Mindhárom részt irdatlan idő alatt lehetett végigtolni, ez minimum 30-40 játékórát jelent, de akár 120-150 fölé is lehet menni.

BLUE DRAGON: Ezek után a Blue Dragon szinte kispályás a maga 40-50 órájával.

GTA-SOROZAT: Bár itt a történetnek viszonylag hamar vége lett, ha mindent meg akartunk nyitni a játékban ahhoz soha nem volt elég 40 óra.

ITT AZ ÉV VÉGE, A SZÁMVETÉS IDEJE. NÉZZ EGY KICSIT MAGADBA ÉS GONDOLD VÉGIG: HÁNY JÁTÉKOT JÁTSZOTTÁL VÉGIG IDÉN?

szottuk végig. A stratégiák között is volt néhány nehézsúlyú időrabló (Storm Over Europe, ami ráadásul bűnronda is volt, szóval igazi fanatikusnak kellett lennie annak, aki végig akart tolni vele egy háborút), és akkor sem változott a helyzet, amikor ezek a műfajok valósidejűek lettek.

Emlékszem, a koleszban a csodájára jártunk annak az embernek, aki három hónap alatt végigjátszotta a Wizardry VII-et, pedig ez a játék mindenkinek ott figyelt a vinyóján. Szóval már akkor, a nyolcvanas-kilencvenes évek fordulóján elkezdődött a játékok nem-végigjátszása, ezért sem beszélhetünk korosztályos problémáról. A másik téves indoklás, amit sokan emlegetnek (általában régi játékosok, akik már munkára és családfenntartásra adták a fejüket), hogy nincs idejük ma az embereknek játszaniuk. Sokkal egyszerűbb és beláthatóbb magyarázat, hogy a játékok egyszerűen hosszabbak lettek, ezért érezzük úgy, hogy már nincs annyi időnk rájuk.

ELFELEJTETT ÁLLÁSMENTÉSEK

Ez azonban még nem a teljes magyarázat, hiszen a játékosok megtehetnék, hogy „annyit szedj a tányérodra, amennyit meg bírsz enni, édes fiam" alapon csak azt a havi 2-3 játékot veszik meg, amiknek a végigjátszására jut idejük. Csakhogy a játékosok változatosságra vágynak, a játékok pedig sokszor eléggé repetitívek. Van egy jellemző görbéje egy tipikus játék menetének: az első néhány órában a játékos kap egy gyors betanítást, aztán eldurran sok fejlesztői petárda, rengeteg jó ötlet a játék első felébe kerül, majd rendszerint ismétlődő, egyre nehezebb feladatok teszik próbára a játékost, a játékélmény leül, és ezután a kicsit unalmasabb, favágásszerű rész után általában jön még egy nagy fellendülés a játék vége előtt. A főgonosz leverése előtt még meg kell ölnünk ezer csatlósát, az utolsó küldetés előtt még el kell vállalnunk százat, hogy fejlődhessünk, és így tovább. Érthető, hogy sokan beleunnak ebbe (főleg, hogy manapság nem ritka a nettó 25-30 óra alatt teljesíthető játék), és inkább kipróbálnak valami mást, hiszen annyi jó játék jelenik meg. Az ember persze mindig megfogadja, hogy később még befejezi a játékot, hiszen ott a mentett állás, bármikor visszatérhet hozzá, de aztán ritkán teszi meg.

MIT ADNAK A JÁTÉKTÉVÉBEN?

Frusztráló lehet a sok félbehagyott játék, pedig nincs ebben semmi szégyellnivaló. Sokan úgy gondolják, hogy a videojáték a filmhez vagy a könyvhöz hasonló médium: az ember elmélyed benne és végigjátssza, ahogy a filmet is végignézi, a könyvet pedig végigolvassa. Sokáig ezt a képet sugallta a játéksajtó is, de az alkalmi játékosok (szerkesztőségi állathatározónk szerint: kazuárok) megmutatták, hogy nagy igény van a kis adagokban fogyasztható játékokra is, amelyekben a végső cél másodlagos.

A játékot lehet úgy is élvezni, mint egy filmet vagy egy könyvet – és a hardcore játékosok nagy része így is tesz –, de úgy is, mint egy tévéműsort: kapcsolgatni a csatornák között, és nem leragadni sokáig egyik műsornál sem. A játékban mint médiumban mindkét lehetőség benne rejlik, és ha megfigyeltük, az utóbbi időben egyre több olyan játék jelenik meg, ami mindkét lehetőséget támogatja. Persze nagyon nehéz úgy megtervezni egy játék menetét és szablyait, hogy minden játékfogyasztási stílushoz passzoljanak, de nem lehetetlen. Gondoljunk csak a már említett Grand Theft Auto IV-re: adott egy szabad, az AI által működtetett világ, és ebben hősünkkel különféle küldetéseket vállalhatunk, de csak furikázhatunk is kedvünkre, a hardcore játékosok pedig ráfeküdhetnek a fő cselekményszálra. A GTA IV-gyel meg lehet csinálni azt, amit például egy klasszikus RPG-vel nem nagyon: csak tíztizenöt percet játszunk vele (igaz, a Fallout 3 esetében ez nem igaz, hiszen ott is lehet bóklászni fél órát, kis XP növelés érdekében, a fő szál érintése nélkül). Hasonló szabadságot nyújt az MMORPG-k egy része (pedig ugye elvileg ezek a leghosszabb, soha véget nem érő játékok), és sok olyan konzolos játék, amiket könnyű teljesíteni, de nehéz száz százalékosra teljesíteni (ilyen például a The Simpsons Game vagy akár a PSP-s Loco Roco) – ez utóbbiaknál a gyűjtögethető cuccok levadászása jelenti a hardcore játékosoknak a kihívást.

Ma már arányaiban sokkal kevesebben játszanak végig egy lineáris, Bioshock-kaliberű játékot, mint mondjuk tíz éve, a Simshez vagy a Spore-hoz hasonló szabad játékmenetes játékokba viszont sok tucat játékórát képes beleölni egy alkalmi játékos is. A játékipar tehát igazodott a megváltozott összetételű játékosbázishoz, és elkezdte mindenki számára fogyaszthatóvá tenni a hardcore játékműfajokat. Hiszen valahol az a cél, hogy mindenki jól szórakozzon.

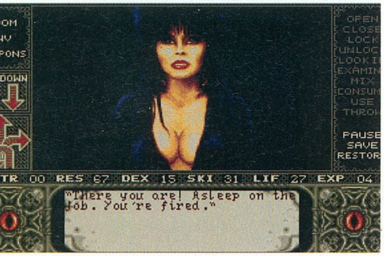
Egy kis rettegés sosem árt... írta . Stöki

A SÖTÉTSÉG FEJEDELEMASSZONYA

A Left 4 Dead az év legjobb horrorjátéka, és nagy öröm, hogy PC-re is kijött. Volt idő, amikor az – akkor még inkább kalandjátékként feldolgozott – horrorok nagyon népszerűek voltak, a nyolcvanas évek végén és a kilencvenes évek elején havonta kijött egy-kettő. Ezek közül az Elvira-játékok voltak a legemlékezetesebbek.

Nem, a játék nem a MÁV online menetrendjéről kapta a nevét, hanem egy Elvira nevű kitalált karakterről, aki egy tévéműsorban mutatkozott be 1981-ben. A Movie Macabre című műsorban egy hosszúlábú, bögyös, sötét ruhába és sminkbe bújtatott nő ajánlott rettenetes horrorfilmeket a nézőknek. Ő volt Elvira, akit Cassandra Peterson színésznő játszott el. Peterson egyébként szerepelt James Bond- és Fellini- filmben is, és Elvis Presleyvel is randizott, de a sors úgy akarta, hogy popkulturális ikon legyen. A szexi és sokszor önironikus karakternek köszönhetően a műsor 12 évig ment, és több tévéfilm is készült Elvira főszereplésével. A siker csúcsán pedig, 1990-ben és 1992-ben két horror-kalandjáték is megjelent C64-re, Amigára, Atari ST-re és pc-re.

Nem, aki azt állítja, hogy az igen impozáns dekoltázs miatt játszottunk a játékkal, az hazudik!



VÁLTOZATOS HALÁLNEMEK

A programokat a beszédes nevű Horrorsoft fejlesztette, nekik az Elvira-játékok előtt már volt egy játékuk (mit tesz isten, egy horror, a Personal Nightmare), de Elvirával csinálták meg a szerencséjüket. A Mistress of the Dark (vagyis A sötétség úrnője) alcímű első Elvira-kaland ugyanolyan point-n-click volt, mint a Monkey Island vagy a King's Quest, de a jól eltalált és grafikailag is magas színvonalon megteremtett környezet kiemelte a tömegből. A játék egyszerre nyomasztó és vicces (Elvirának oltári szövegei voltak), és bár a kezelése kicsit nehézkes volt, jó sztori várta a játékost (Elvirát valaki a saját kastélyában ejtette foglyul, őt kellett megmentenünk) sok fejtörővel és rengeteg használható tárggyal. És egyvalamiben különbözött a legtöbb kalandjátéktól: a játékos rengeteg módon meghalhatott benne. Ha a főhős meglátta magát a képernyőn, régen rossz volt, őt ugyanis csak akkor mutatták meg a játékosnak, ha elhalálozott: megmérgezve, feltépett torokkal vagy éppen megvakítva, a játék alkotóit nem izgatták a korhatárkarikák.

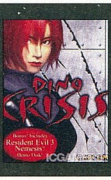
ELVIRA FOREVER

A második rész, a The Jaws of Cerberus két évvel később érkezett, ebben is a bajba került Elvirát kellett kiszabadítanunk, ezúttal az alvilág háromfejű kutyája, Cerberus fogságából. Még jobb grafika, még több vér, még hosszabb játék – nagyjából így lehetne jellemezni a programot (már akkoriban is tudták, hogy mitől lesz tuti vétel egy folytatás). És persze még nagyobb siker: a játék körül akkora volt a felhajtás, hogy a Horrorsoft következő programja, a Waxworks című horrorjáték (ami a cég mesterművének is tekinthető, és igazából ez érdemelné meg inkább, hogy emlékezzünk rá) is jól fogyott. Aztán a klikkelős kalandjátékoknak leáldozott, az ijesztgetős horrort átvette a Doom-korszak akciódúsabb szemlélete és a Horrorsoft eltűnt a süllyesztőben. Cassandra Peterson pedig nem tudja, mikor kell abbahagyni: 57 éves, de még mindig Elviraként bohóckodik olyan filmekben, amiknek egyre hátrébb kell betűt keresni az ábécében (ha meg akarsz rémülni, csak üsd be a google képkeresőbe, hogy Elvira).

EMLÉKEZETES RÉMÜLDÖZÉSEK

DINO CRISIS

Igazából egy Resident Evil koppintás, túlélőhorror ezúttal dinókkal. Szerencsére nem volt annyira vészes, sőt, elég jókat lehetett rémüldözni, mikor váratlanul egy csapat velociraptor támadt rád. Nem lett belőle klasszikus, de azért ideig-óráig jól berezelt tőle az ember.



SANITARIUM

Egy igazi horror-klisével induló játék: amnézia, bezárva egy szanatóriumba, és nem tudod, ki vagy. Szerencsére maga a játék ennél sokkal jobb volt, jófajta nyomozással, rengeteg meglepetéssel, és egy igen csavaros befejezéssel. Igazi, jófajta libabőrgeneráló játék, még évek múlva is.

SYSTEM SHOCK 2

Elsőre talán nem is gondolná az ember, hogy ezen féltünk, pedig nagyon is. Tipikusan az a program, ami lekapcsolt lámpa mellett vált emlékezetessé. Egyedül egy hatalmas űrhajón, több ezer fényévre a földtől, életveszélyben. A Dead Space-nek volt honnan meríteni...

pc guru bemutatja:

Ennél azért többet szeretnél karácsonyra?

Lapozz és nézd meg
a pc guru karácsonyi előfizetési akcióját!
Ebből nem érdemes kimaradni!

Fizess elő most és rengeteg ajándékban lesz részed, ha a pc gurut választod!

Féléves és éves előfizetéshez egyaránt választhatsz egyet az alábbi PC játékokból is!

Rainbow Six - Vegas
Age of Empires III
Splinter Cell - Double Agent
Prince of Persia -Two Thrones
Ghost Recon 2
Frontlines - Fuel of War
Silent Hunter 4
Enemy Territory - Quake Wars
Soldier of Fortune II - Gold kiadás
Onimusha 3

Féléves és éves előfizetéshez egyaránt ajándékba kapsz egy autóMAGAZIN előfizetést!
Féléves előfizetés (6 lapszám)

CSAK ÉVES ELŐFIZETÉSHEZ!

Éves előfizetés esetén most egy különleges viaszfigurát is adunk ajándékba! Válaszd ki kedvenc hősödet! Méret: 8-15 cm* (*figurától függően).

1 éves PC GURU előfizetés: (13 lapszám)

csak 17 900 Ft

Megtakarítás: 20.035 Ft!!!

-30% kedvezmény

6735 Ft kedvezmény a hírlapárus árhoz képest

+ 1 db ajándék játékszoftver

3000 Ft értékű választható PC játékszoftver

+ 1 db ajándék autós magazin előfizetés

3300 Ft értékű autóMAGAZIN féléves előfizetés

+ 1 db ajándék játékfigura!!!

5000 Ft értékű választható viaszfigura. Kedvenc játékhőseid!

Fél éves PC GURU előfizetés: (6 lapszám)

csak 9900 Ft

Megtakarítás: 9770 Ft!!!

-15% kedvezmény

1470 Ft kedvezmény a hírlapárus árhoz képest

+ 1 db ajándék játékszoftver

3000 Ft értékű választható PC játékszoftver

+ 1 db ajándék autós magazin előfizetés

3300 Ft értékű autóMAGAZIN féléves előfizetés

Mit kell tenned, ha szeretnél előfizetni?

1. Fizess elő az interneten: www.pcguru.hu/xmas oldalon.
2. VAGY küldj e-mailt a mpb@motorpresse.hu címre.
3. VAGY hívd terjesztési osztályunkat a 06 1 577 2666-os számon!

Az ajándékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni. Ha még karácsony előtt szeretnéd megkapni a csomagot, úgy legkésőbb 2008. december 10-ig kérjük a befizetést, egyéb esetben a csomag késhet!
A választott ajándékokat a készlet erejéig tudjuk biztosítani, a befizetések beérkezési sorrendjében. A postázást 2008. december 12-én kezdjük meg.
Amennyiben a választott ajándék elfogyott, felvesszük veled a kapcsolatot a választási lehetőség miatt, ezért megrendelésedben feltétlenül add meg a telefonszámodat.

Ha van jelenleg élő előfizetésed, kérjük jelezd, hogy folytatólagosan kéred a meghosszabbítását. Az előfizetésed a befizetés időpontjától függően, de leghamarabb a 2009. januárban megjelenő, 2009/2-es PC Guruval tud indulni.

Az akció 2009. január 31-ig érvényes.

Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, kérjük fordulj terjesztési csoportunkhoz a 061-577-2615, 06-1-2631, 06-1-577-2635 vagy a 06-1-577-2666-os telefonszámok egyikén, illetve az mpb@motorpresse.hu e-mail címen.

Bővebb információ: www.pcguru.hu

Játékmentőöv

írta · Tika

mentoov@pcguru.hu

STEAM

Szevasz Tika!

Egy komoly problémával fordulok Hozzád. Megvan a CS: Anthology (1.6, CZ), minden rendesen fel van téve és a Steamen is be vagyok jelentkezve, de egy ideje akármelyiket indítom is el hibaüzenetet ír ki: „Ez a játék jelenleg nem érhető el, légy szíves próbáld meg máskor!" Na, most már ez több hete megy, és elég idegesítő, mert már sok mindent megpróbáltam!

A segítséget előre is köszi, állandó olvasótok: Farkas

A legutóbbi steam update környékén volt valami kavarás, szóval Logout-olj ki a steamből és lépj be újra, ha az update ablak megjelenne, értelemszerűen frissítsd a klienst. Ha továbbra is gond van, újra Logout, és az X:\Program Files\Steam\ mappából töröld a clientregistry.blob fájlt. Aztán, ha ez sem működne, akkor a Steam könyvtáradból törölj mindent, kivéve a SteamApps mappát, és a Steam.exe-t, így a legközelebbi bejelentkezésedkor a Steam kénytelen lesz a hiányzó fájlokat pótolni, kvázi rákényszerítjük az update-re. Van még egy olyan variáció is, hogy esetleg néhány fontos Steam fájlon rajtamaradt az írásvédettség, és ez okozza a galibát (a procedúra menete: jobb klikk a Steam mappáján, Írásvédettség négyzetbe tegyél pipát, nyomj rá az Alkalmaz-ra alul, majd újra az Írásvédettségre kattintva vedd ki a pipát, és megint Alkalmaz gomb). Ha egyik megoldás sem válna be, ne csüggedj, az http://tinyurl.com/6y6rla oldalon van egy tutinak tűnő megoldás, csak ez meglehetősen drasztikus, és hosszadalmas - újra le kell töltögetned a játékokat is, de a visszajelzések alapján biztató.

SPELLFORCE2

Üdv PC Guru!

Lenne egy kis gondom, eme játékkal kapcsolatban. Feltelepítés után nem indul el a game. Helyette kiír egy hibaüzenetet: „Az alkalmazást nem sikerült elindítani, mert a d3dx9_25.dll nem található". Az alkalmazás újratelepítése megoldhatja a problémát. Ez megtörtént, de semmi változás. Gépem: 1.8GHz Intel Celeron, 128Mb Ati Radeon 9550 VGA,768Mb DDR RAM memória, alaplap P4S5A/DX+.

Segítségeteket előre is köszönöm! Bandita

A DirectX telepítése körül lehetett valami bibi, mindenesetre, ha a DirectX újratelepítése nem oldja meg a gondjaidat, akkor a kérdéses dll-t töltsd le például a http://tinyurl.com/s3m8x oldalról, és másold be a Windows/System32 mappába.

Tisztelt PC GURU!

Azzal a gonddal állok elétek, hogy amikor a teljes játékban (Spellforce 2) elindítom a játékot, a legelső pálya betöltésénél, a töltés a végénél megáll, és ha Alt + Tab kombinációval kimegyek a játékból, ott egy „access violation" hibaüzenet vár. Nem tudom, mi lehet a baja, hiszen ez eredeti.

Előre is köszönöm!

Tisztelettel: Rommel

Ellenőrizd, hogy a merevlemezeden milyen fájlrendszer (FAT32 vagy NTFS) van? Gyanítom FAT32, és akkor máris megvan a ludas. A hivatalos oldal (http://tinyurl.com/5cqqr7) download szekciójából töltsd le a DVD-Starforce tapaszt (lap alján), és az majd helyrerázza a dolgokat. A fájlrendszert egyébként a Sajátgépben a meghajtót kijelölve, baloldalt, a Részletek fül alatt tudod megnézni...

RED ALERT 2

Üdv Guru!

Az lenne a nagy problémám, hogy megvan a Red Alert 2, és mivel nem kompatibilis a jó öreg XP-vel ezért szeretném tudni, hogy lehet rábírni arra, hogy fusson XP-n.

Szaki bácsi

A kompatibilitás módot állítsd át Win98/ME-re (parancsikonon jobb egérgomb, aztán Tulajdonságok, és a Kompatibilitás fül alatt tudod megtenni). Egyébként az EA a Red Alert 3 kapcsán ingyenesen letölthetővé tette Red Alertet (innen lehet lecibálni http://tinyurl.com/649aq7), sőt XP és Vista rendszerekhez még telepítési útmutatót is mellékeltek, javaslom, próbáld ki ezt is...

GOTHIC 2

Hi!

Lenne egy kis problémám a Gothic 2-vel, légy szíves segíts. Az a gond, hogy amikor a vízmágusok egyesítették a portálhoz szükséges kulcsot, meg kéne kapnom Saturastól, de ő valami olyat mond, hogy addig nem, amíg nem tudja, hogy Vatras szerint megbízható vagyok. A víz körébe annyira sikerült belépnem, hogy megkaptam a gyűrűt, de nem avattak fel, Orlandtól kaptam egy kulcsot, de nem jöttek be az emberek avatni. Már egyszer végigjátszottam a játékot, de nem emlékszem, hogy akkor lett volna ilyen probléma.

Legyetek szívesek, segítsetek!

Üdv: Gábor

Na, kezdjük az elején. Ha Vatras-nak minden questet megcsináltál, megkaptad a gyűrűt, és ez igazolta Orlandnál, hogy a Víz köréhez tartozol. A felavatás a kocsma hátsó részében lett volna, de valószínűleg nem beszélgettél eleget Orland-dal, vagy a beszélgetés végén, amikor azt mondta, hogy most pihennie kell, akkor egyszerűen elmentél. Mindenesetre, ha itt vársz még egy kicsit, akkor megjelenik Lares, Martin, Gaan, Cord és Cavalorn, aztán megtörténik a beavatás (kapsz páncélt, és botot). Innen Lares elküld Vatrashoz az első megbízatásodért, és ekkor kapsz egy levelet, amelyben Vatras lesz szíves megkérni Saturast, hogy engedjen át a portálon. Fontos lehet, hogy a Where Are the Missing People? questnél odaadtál egy ornament-et Lares-nek, aki ezt a Saturashoz vezető út végén visszaadja neked, és Te egyből adhatod is tovább Saturasnak. A lényeg, hogy mire ideérsz, minden fontosabb quest le legyen zárva, és tagja legyél Víz körének...

NFS UNDERCOVER

Kedves PC Guru Team! Kérlek, segítsetek nekem! Az NFS Undercover-rel lenne problémám. Megvásároltam egy autót, de az első verseny után elkaptak a rendőrök. Az autóvá-

sárlás után nem nagyon maradt manim, ezért az autót elvették. Nem lehet ezt valahogy visszaszerezni? Tudnátok segíteni?
Előre is köszi: CIPÓ

Sajnos nincs segítség, a lefoglalt autóknak annyi...

FALLOUT 3

Üdvözletem Ó Nagy Gurusok!
Segítségeteket szeretném kérni a Fallout 3-ban.
1.:Hogyan lehet hackelni? Nem igazán értettem a leírását.
2.:Hogyan lehet házakat venni?
A választ előre is köszönöm!

1. A baloldali ömlesztett kódoszlopból kell kiválasztanod egy szót, és ha például a jelszó GATES lenne, Te pedig a WATER szót jelölted ki, akkor a gép válaszként visszaadja a helyileg és amúgy formálisan is megegyező karakterek számát (pl. esetünkben wATEr, tehát 3/5-öt), s így tudod, hogy a WATER szóban három találat van, aztán már csak próbálkoznod kell tovább... A speciális karakterekből álló kódsorozatokat is (pl. @.{)) keresd meg, de csak a hosszabbakat, ezek ugyanis kigyomlálják a lehetséges rossz találatokat a kódcsoportból (ráadásul ezek nem számítanak bele a 4 lehetséges bevitelbe).
2. Venni sehogy. Megaton-ban a The Power of Atom mellékszálban szerezhetsz (Lucas Simms, a helyi seriff adja a küldit), és a város közepén az atombombát kell érte hatástalanítani. 25-ös Explosives skill szükséges hozzá, amit nem feltétlenül fejlesztéssel érdemes elérni, egy Raider Blastmaster Helmet (sisak) például +5-öt ad, de némi Mentats is megtolja a mutatót felfele.

SACRED

Sziasztok! A segítségeteket szeretném kérni a Sacred nevű játékkal kapcsolatban. Stabilan fut a gépen, minden rendben egy ideig, aztán gondol egyet és lefagy az egész gép. Nem tudom, mi okozza a problémát, a játék eredeti. Légyszi, ha tudtok, akkor segítsetek!
Üdv: Ákos

A játékban volt néhány crash bug, amiket az 1.8.x6 tapasz javított, innen tudod letölteni: http://tinyurl.com/5vfbmj. Figyelj majd oda, mert az említett weblap legalján található az alapverzióhoz tartozó patch, a felsőhöz a Sacred Plus-t is le kell tölteni!

CALL OF DUTY 2

Helló! Az Unknown Windows API Function [131133]- hibaüzenettel dob ki a Windows a Call of Duty 2-ben. Nem tudjátok megmondani, hogy miért? Nagyon fontos lenne, mert az egyik kedvenc játékom, és nagyon szeretnék vele játszani.
Segítsetek, kérlek!

Ha Ventrillo-t vagy DxTweakert használsz, kapcsold ki játék előtt (állítólag az ATI Tool tray, amit az Omega driver pakol fel, az is bekavarhat). Az előbbieken túl azonban az a legfontosabb, hogy a PunkBusterből tedd fel a legfrissebbet mihamarabb (http://www.evenbalance.com/).

QUAKE WARS

Üdv Guru Team! Egy elég idegesítő problémám van. Nemrég vettem meg a Quake Wars-t, patcheltem meg minden, és kezdtem volna multizni, amikor észrevettem, hogy a játék alap szerverkeresőjében csak egy szem unranked szerver van. Felraktam a Gamespy Arcade-ot, ami talál is szervert szép számmal, csak miután csatlakozok egyhez, kb. 5 perc múlva bannol a PunkBuster, arra hivatkozva, hogy nem a legfrissebb verzióval rendelkezem. Nosza, lekaptam a Setupot, manuálisan frissítettem a PB-t, de ennek ellenére továbbra is kidob a szerverkről (pedig a játék eredeti, a patch a legfrissebb, a PB enabled és frissített is!). Egyetlen apró hibát vettem észre a frissítésnél, hogy nem tudott valamilyen .dll fájlt a Local Settingsbe másolni, mert ott nem találta a PunkBuster mappát, ami kellett volna neki. Nem tudom, hogy mihez kezdjek. Kérlek, küldjetek választ sürgősen, mert meg akarom majd venni a Left 4 Dead-et is, de így, ilyen problémákkal nem merem.
Előre is köszönet: Zoo_Lee

A Left 4 Dead nem PB-s, nyugodtan veheted. Ami a Quake Wars illeti a C:\Documents and Settings\<Felhasználó neve>\Local Settings\Application Data\id Software\Enemy Territory - Quake Wars\pb mappában van valami hiba (végső soron létrehozhatod magad is ezt a mappát). Ha Vistát használsz, próbáld rendszergazda jogokkal futtatni a PB telepítőjét (a DVD-n, a megfelelő fájlon jobb klikk, Speciális fül, és Futtatás rendszergazdaként). Vagy az egyik fórumon olvastam olyan megoldást is, hogy a PB-t töröld a fenti könyvtárból, és a játék főkönyvtárából a másik PB mappát úgyszintén, majd újratelepítés, és manuális update...

OBLIVION

Hi PC Guru! Lenne három kérdésem:
1: Ma láttam, hogy már meg lehet venni a Fable 2-t Xbox360-ra, az lenne a kérdésem, hogy PC-re mikor jön ki (ha kijön)?
2: Az Oblivionhoz kérnék egy olyan magyar oldalt, amelyen szinte minden küldetés rajta van!
3: Az Oblivionban vámpír vagyok, és az lenne a kérdésem, hogy valahogy vissza lehet változni?
Előre is 1000 kösz: Gergő

1. Ugyanott vagyunk, mint a Fable első résznél. Tehát a jóisten se tudja, hogy egyáltalán megjelenik-e PC-re (még be sem jelentették), és hogy ha igen, akkor mikor!? Persze az első résznél ugyanezt eljátszották, Xbox exkluzívnak indult, és csak a konzolos megjelenés után közölték, hogy Windows alá is készülget... Pletykákat lehet hallani, a legutóbbi szerint akár februárban is jöhet már a PC-s port, de ezek csak pletykák...
2. A http://oblivionhq.hu-t javaslom.
3. A fertőzéstől számítva három napon belül még szimplán gyógyítható, elég ha bármelyik templomba betérve az oltárra kattintasz. Amennyiben kifutottál ebből az időintervallumból, akkor kérdezősködj a templomokban, amíg valaki el nem irányít Raminus Polus-hoz (Arcane University), akitől megtudhatjuk, hogy Skingradban a gróf felesége hasonló problémákkal küzd. Innen tovább a quest egy Melisande nevű boszorkányhoz vezet, és ő el tudja készíteni a szükséges főzetet, de a hozzávalókért még futnod kell néhány kört...

HARRY POTTER

Helló PC Guru team és Tika!
A Harry Potter és a Főnix rendjében elakadtam, mert:
1. Amikor a DS-be kell beszervezni Deant, csak egy olyan gargoyle-t találtam meg, a Transfiguration Courtyardnál. A többit hol találom?
2.Hannánál, amikor őt akarom beszervezni, neki mit kell csinálnom? Azt ott tökéletesen nem értettem...
Előre is köszi:
Pulipinty

1. Sorrendben az első ugyanazon az udvaron lesz, ahol Deannel beszéltél, a második a Viaduct-nál a bejárati udvar feletti erkélyen, aztán a harmadik a 4. emeleti erkélyen, továbbá találsz egyet a Paved Courtyard (Követett udvar) összeomlott lépcsőjénél - amit előtte persze meg kell reparóznod, és végül az utolsó a Sötét varázslatok kivédése teremhez vezető lépcső felénél található...
2. Titkos átjárót kell találnod a 7. szintre, ami Hannától (az alagsortól) nézve jobbra fel, menj félemeletet és az ott látható portrét piszkáld meg.

pc guru

info

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ RARE
PLATFORM XBOX 360
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

Írta: Miguel

Banjo-Kazooie: NUTS & BOLTS

MÓKA ÉS KACAGÁS, PLATFORM UGRABUGRA, IMÁDJUK AZ ILYET!

Manapság a játékstílusok egész sora újul meg a szemünk előtt. Az FPS-ek egyre inkább hollywoodi szuperprodukciókká válnak, a szerepjátékokba stratégiai elemek kerülnek, és úgy tűnik, hogy az egyik legrégibb típus, a platform készítői is felismerték, itt az ideje váltani.

Mivel itthon viszonylag kevesen ismerhetik a címszereplő medvét és haverját, a madarat, talán célszerű egy kis történeti áttekintéssel kezdenünk, lévén nem ez az első alkalom, hogy a két barát megküzd Gruntildával, a boszorkánnyal. Az eredeti kalandok még az előző évezred utolsó évtizedének derekán és végén jelentek meg, a hazánkban kevéssé elterjedt Nintendo 64 konzolra, és bár a címből ez nem derül ki, a Nuts&Bolts a harmadik epizód a sorban. Az alapok változatlanok maradtak, hiszen a Banjo-Kazooi eddig is a humorról és a kalandelemekkel fűszerezett platform játékmenetről volt híres, azonban a fejlesztők bámulatos éleslátással felismerték, hogy ez manapság már kevés lenne az üdvösséghez, így eldöntötték: ez most egy

JÁRMŰVES

rész lesz. A játék kezdetekor a két főszereplő épp az előző epizód gyümölcsét élvezi: játszanak (Xbox 360-on, naná), lustulnak, és borzasztóan elhíztak. Természetesen az idilli állapot hamarjában megváltozik, amikor a már kétszer is kerékbe tört és sós kútba tett boszorkány, Gruntilda ismét feléled, hogy újra megkeserítse a főhősök életét. Azonban most egy kicsit máshogy küzdünk majd, ugyanis megjelenik egy pongfejű köpeny, aki a Játékok Uraként mutatkozik be, és kijelenti, hogy sokkal jobb lenne, ha az előző részek láma története és grafikája helyett inkább az általa megteremtett világban és szabályok szerint rúgnánk szét egymás nemesebbik felét. Némi testsúlykontroll és egy látványos karambol után máris Showdown Townban találjuk magunkat, és megkezdődik az epikus küzdelem. Ez a város jól mutatja, hogy a Rare csapata képes haladni a korral: ahelyett, hogy az egyes küldetéseket statikus menürendszer vagy az elcsépelt térképes módszer segítségével választhatnánk ki, kapunk egy élő, felfedezésre váró főmenüt, ahol ezernyi apróság várja a két küldetés között is kihívást keresőket. Elsőre kicsit talán túlságosan is sűrű a látvány: színek kavalkádja, mindenfelé fura karakterek járkálnak, és hangjegyek is lebegnek ittott, de aztán szépen lassan belejövünk. A cél a különböző játékvilágok felkutatása (ezek mindegyike egy-egy ház bejáratán keresztül érhető el), ott a játék örök kincsének, az arany kirakósdaraboknak megszerzése, hogy aztán ezek segítségével újabb világok nyíljanak meg, ahol további puzzledarabkák várnak minket, és így tovább. Eddig semmi extra, ugye? Itt jönnek képbe a

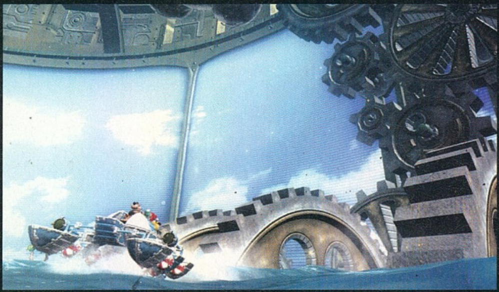
CSAVAROK.

A címből persze nem nehéz kitalálni, a fejlesztők mivel is szeretnék újra vásárlásra csábítani a régi rajongókat: járműves platform, na ilyen is csak ritkán van! A játék elején kapunk egy tragacsot, amin még semmi sincs, csak egy plató négy kerékkel meg valami kukázott motorral, de ahogy haladunk előre, a világszerte elszórt

Az idei év talán leghumorosabb platformjátéka a Banjo, ráadásul a grafikára sem lehet panasz

KLUNGO JÁTÉKTERME

Ha valakinek nem lenne elég az a mennyiségű kihívás, amit a fejlesztők a programba zsúfoltak, kipróbálhatja magát Klungó, a krokodil játéktermében is. Az előző részekben még gonosz hüllő mostanában játékfejlesztéssel tengeti az idejét, és bár termékei egyelőre sem grafikában, sem játéktechnikailag nem közelítik a mai átlagot, mindenképpen érdemes benézni egy gyors játék-a-játékban erejéig.



Több száz alkatrész áll rendelkezésünkre, melyekből járműveket építhetünk.

Csak fantáziánk szab határt a járműépítésnél, az már más kérdés, hogy mennyire lesznek életképesek

dobozokból és a sikeres küldetések végrehajtása okán ezernyi apróbb alkatrészt szedhetünk össze. Használhatunk előre legyártott járműveket, ki is bővíthetjük azokat, de kezdhetjük az egészet az alapoktól. Lesz itt minden a kis páncéltól a nagy propellerig, a tapadós keréktől a szárnyak alá szerelhető tojáságyúig. Igazság szerint annyira jól sikerült ez a tervezgetős-

A járműépítés szinte egy külön játék a játékon belül, amivel rengeteg órát eltölthetünk.

legózós rész, hogy szinte két játékot kapunk egy áráért. Ahogy gyűlik a sok fura alkotóelem, az ember csak azt veszi észre, hogy a küldetések helyett is inkább Mumbo műhelyében múlatja az időt az újabb gépszörnyekkel. Eleinte persze szokni kell a jól kiegyensúlyozott és kezelhető, de igencsak szerteágazó szerelőfelületet, de aztán némi tanulás árán igazi kis csodákat rakhatunk össze. Figyelni kell, mert nem mindegy, miből mennyit és hova pakolunk, és aztán ezt milyen erős motorral akarjunk működésre bírni. Amikor úgy gondoljuk, hogy elkészültünk, kipróbálhatjuk kezünk munkáját a minden típusra felkészített tesztpályán: repkedhetünk, hajózhatunk, gurulhatunk kedvünkre, és a hatalmas focilabdákkal még a fegyvereket is próbára tehetjük, bár igazából az a legjobb rész, mikor a fél órán át szerkesztgetett jármű meg sem moccan, vagy ha mégis, az első méter után a feje tetejére áll. Szerencsére a gépek irányítását sem bonyolították túl, bár azért a finomabb manőverekhez nem árt némi járművezetői

GYAKORLAT.

A játék grafikája amellett, hogy néha villant egy-egy igazán nagyot (a vízhez tartozó elemek például kifejezetten szépek), színes, vidám, stílusos. Az egyik visszatérő elem például (a gépesített tehenek és egyéb haszonállatokon túl), hogy a pályák a felszakadt borítása látni engedi a szürke drótból készült alapokat. Az egész jól megy ahhoz a bolond humorhoz, ami a programot jellemzi: megfér egymás mellett az első két rész és mások játékainak burkolt kifigurázása, nem lóg ki az egyes világokat bevezető szappanopera-főcímek karikírozása (lesz itt Dallas, de még Buck Rogers is). Az sem meglepő, hogy a feladatokat sem a komolyság jegyében alkották meg, bár a világért sem kisebbíteném persze azt a hősiességet, ami a világ legnagyobb kókuszdiójának megvédéséhez kell. Sajnos a grafika és a humor ötletességéhez az ad valami kifordítottan kiegyensúlyozott játékmenetet, hogy kevés kivételtől eltekintve a küldetések vagy idegesítően nehezek, vagy mentesek minden kihívástól – összességében végig jól érezzük magunkat, de nehéz eldönteni, hogy most ez egy gyerekjáték, vagy a gyermekded felnőttek jelentik a célcsoportot. Ezt az érzést erősíti az is, hogy a szereplők nem beszélnek, csak motyognak és nyüsszögnek. Ez a sorozatban eddig is így volt, viszont most sikerült a feliratokat olyan kis betűkkel írni, hogy ilyen guvadt szemekkel még nem nézte ember a teszthez használt HD felbontású tévét. Mint kiderült, ezzel olyannyira nem voltunk egyedül, hogy a világméretű felhördülés hatására a Rare már dolgozik a javításon.

A járműves-szerelős extra jót tett a Banjo-Kazooie biztos alapjainak, és a magyar nyelvű feliratozásnak hála a játékot kortól függetlenül bárkinek ajánlhatjuk, aki szereti a platformokat, és nyitott némi száguldással egybekötött őrületre.

pc guru

AMI JÓ
Az egész játék egy hatalmas poén

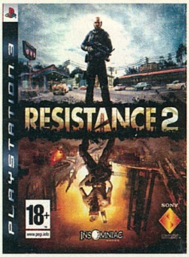
ÉS AMI NEM...
Aprócska betűk és a beszédhangok hiánya

GRAFIKA	08	Vidám és stílusos
HANG	07	Ok effektek, ok zene, de a beszéd...
JÁTSZHATÓSÁG	09	Kis gyakorlás után egyszerű és élvezetes
ÉLETTARTAM	10	Csak annyit mondok: 1600 alkatrész

ÖSSZEGZÉS: Meglepően jól sikerült kis platform, mindenkinek bátran ajánlom. Tipikus „na még egy puzzle, na még egy jármű", szóval az addiktív személyiségek megfontolva közelítsék meg. Ezen felül hihetetlen vicces, aminek köszönhetően végig mosolyra fakaszt minket a játékmenet.

INDEX: 85%

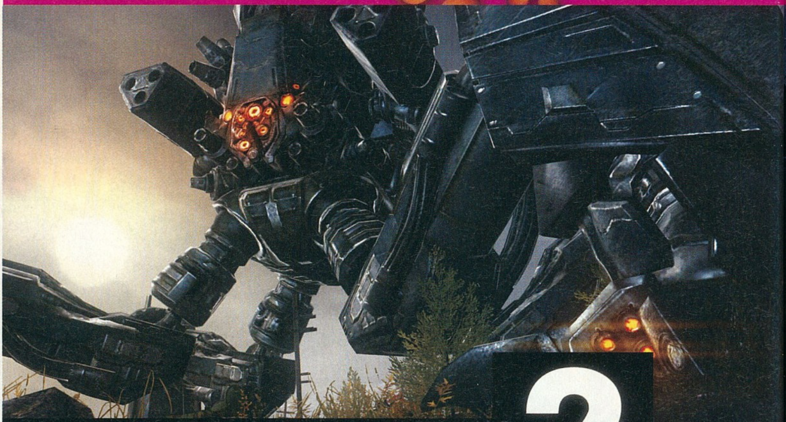
pc guru



info

KIADÓ	SONY
FEJLESZTŐ	INSOMNIAC
PLATFORM	PS3
MULTIPLAYER	2-60 JÁTÉKOS

Írta: Grath



Resistance 2

MÁSODSZORRA IS HASZTALAN AZ ELLENÁLLÁS

Az első Resistance vitathatatlanul a legjobb játék volt a PS3 startjakor, és most, két évvel később hasonlóan jókat lehet mondani a folytatásra is (igaz, a „vitathatatlanul" szót érdemes „az egyik" szóra cserélni). Egyfelől megint kaptunk egy remekül megírt egyjátékos-módot, hatalmas ellenfelekkel és felejthetetlen tájakkal, másrészt viszont annyi extra lehetőséggel zsúfolták tele a korongot a fejlesztők, hogy az szinte precedens nélküli.

A LEHETŐSÉGEK FÖLDJE

Na de kezdjük az elején, a történettel! Az első rész a Föld megszállását mesélte el, azt, hogy miként próbálják meg az emberek felvenni a harcot az űrből érkezett idegenek, a kimérák ellen. Főhősünk Nathan Hale volt, aki a kaland során maga is megfertőződött az idegenek genetikai állományával, de nem változott át mutánssá, pusztán csak erősebb lett, és képessé vált regenerálódni is. Az első rész vége nem éppen a szokásos hősies győzelemmel végződött: hősünk ugyan életben maradt, de Európát nem sikerült megvédeni – Angliától Ukrajnáig mindenki borzalmasan ráfaragott.

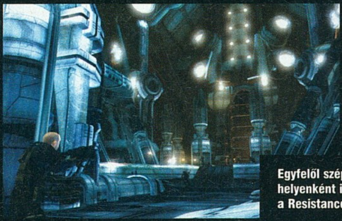
A második epizód röptében vázolja, hogy Nathan miként szerepel Amerikában, hogyan lesz belőle különlegesen kiképzett anti-kiméra kommandós (feltéve, ha túléljük az izlandi prológus-pályát, ami szerencsére sem hosszában, sem minőségében nem marad el a többitől). Már javában örül mindenki, hogy milyen jó is lesz, amikor átdobják ezeket a sentineleket az óceán túlpartjára, és így megindulhat Európa felszabadítása, amikor a kiméra seregek megjelennek Amerikában is, és megkezdik a vidék módszeres ledózerolását.

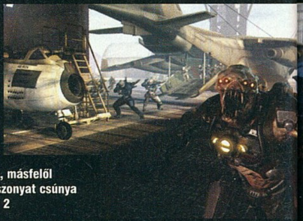
Már az első pálya is bemutatja, hogy az Insomniactól az eltelt két évben sem rúgták ki a tehetséges pályatervezőket, hisz Izlandon egy hatalmas kiméra góliátot kell megsemmisíteni, ami legalább száz méter magasra tornyosul. Ezt követően jöhet a menekülés a lerombolt San Franciscoból, egy kiméra hadihajó elfoglalása, erdei kergetőzés, és a rendkívüli finálében leszámolás Mexikóban – és egy megdöbbentő befejezés. A pályák stílusa rendkívül eltérő, szinte minden negyedórában valami új módon kell megküzdenünk a túlélésért. Egyszer húsz társunkkal együtt bonyolódunk fedezékharcba vagy ötven kiméra gyalogos ellen, máskor meg egy erdőben kell a láthatatlanul rohamozó dögök közt túlélni. Egyszer egy kiméra gyárban kell az automatizált őröket legyőzve eljutni célunkhoz, máskor meg felhőkarcolók között kell valahogy megállítanunk egy több száz méter magas kreatúrát. Sötét részek és nyílt terek, óvatosabb, kis túlzással lopakodós jelenetek és „ami a csövön kifér" epizódok váltakoznak, igazi kavalkádot teremtve ezzel. Szó sincs tehát sok FPS monotonitásáról, arról, hogy egyféle játékmenetbe kényszerítenek bele – ha a Call of Duty 4-ben tetszett, hogy többféle pálya volt, hát itt be fogsz csurgatni az élvezettől.

Minden idők legjobb multis játékmódja a skirmish, ahol 60 játékos nyomulhat egyszerre

FEGYVERNEMEK, SZUPERMENEK

Mindez persze közel sem lenne ilyen élvezetes, ha nem lennének ilyen jó fegyverek a játékban. Az Insomniacra különben is jellemzők a különleges pusztító eszközök (még platformjátékaikban, a Ratchet-sorozatban is ezek jelentették a legfőbb vonzerőt), de itt méginkább kitettek magukért. Először is ott van a puska, amelynek alternatív tüzelési módjával bejelölhetsz egy





Egyfelől szép, másfelől helyenként iszonyat csúnya a Resistance 2

Ha nekem is ennyi szemem és ilyen állkapcsom lenne, biztosan hemzsegnének körülöttem a nők. Hullazsákban.

ellenfelet, és ezután a lövedékek követni fogják – pompás dolog, ahogy az égbe lőve a golyók megtalálják a fedezék mögött rejtőző ellenfelet. Aztán ott a közönségkedvenc Magnum, amely nem csak robbanólövedékkel rendelkezik, de ezt bármikor aktiválhatjuk is; tehát ha csak kicsit lövünk mellé, akkor is berobbanthatjuk ellenfelünket. A mesterlövész-puskával sokkolhatjuk ellenfeleinket, a rakétákat irányítani is lehet, tehát a hatalmas arzenál minden tagja nyújt valami extrát.

Az ellenfelek is hasonló módon, a változatosság jegyében készültek, ráadásul mindet ördögi intelligencia mozgatja. Vannak szimpla fegyveres katonák, nagyobb – más játékban talán főellenségnek is számító – lények, és az említett igazi monstrumok, melyek elpusztítása már trükköket igényel. Az ellenfelek egyetlen baja, hogy előszeretettel koncentrálják ránk a tűzerőt, és ez a nagyobb, harminc-negyven fős ütközetekben már elég nyilvánvaló. Persze ettől válik izgalmassá a harc, de elég kiábrándító, amikor az ellenfelek nem is ügyelnek társainkra, hanem csak minket kergetnek…

KÖRBEVESZNEK JÓBARÁTOK

A kooperatív módot itt újító módon alkották meg (na jó, Splinter Cellben már láttunk ilyet): nem az alap sztorit játszhatjuk végig, hanem egy ezzel párhuzamosan futó történetet. Ráadásul nem a szokásos két ember társulhat össze, hanem akár nyolcan is! Sajnos a pályákon nem sztori szerint megyünk előre, hanem véletlenszerű küldetéseket hajtunk végre (így mondjuk sokadszorra is izgalmas marad), viszont minden panaszunkat ellensúlyozhatja, hogy bizony e módban is fejlődünk, sőt, kasztok közül is lehet választani. A spec-ops lőszert termel és messzire hatékony, a medic életerőt szív az ellenfelektől és szétosztja ezeket társai között, a soldier pedig az, aki előre megy, s gépfegyverrel ritkít. A pályák úgy vannak felépítve, hogy a négy ember a minimum létszám, ami szükséges az élvezetes játékhoz, így két főnél már elég gyakoriak az elhalálozások… A fejlődés az adott kaszt feladatköre alapján történik, tehát míg ugyan egy orvos is tud ölni, egy katona sokkal több tapasztalati pontot kap egy adott ellenfél lelövéséért, mint fehér köpenyes társa. Ha eléggé feltápoljuk magunkat, elérhetővé válnak a szuperképességek is: kis időre a katona csak fele sebzést kap, az orvos pedig területre hatóan regenerálja a haverokat – cserében pedig a játék a játékosok szintje alapján skálázza az ellenfeleket, tehát a veteránoknak sokkal nagyobb ellenállásra kell számítania minden kanyarban…

És persze ott van a hagyományos multiplayer is, mindennel, amit csak elvárhatunk: DM, TDM, CTF (Core Control néven). Ezek ráadásul mind eltörpülnek a Skirmish néven ismert módtól, ami az egyik legjobb, amit online FPS-ben csak láttunk. Itt a két fél mindegyike – optimális helyzetben – harminc-harminc játékossal bír, akik ötfős szakaszokba kerülnek beosztásra. A hatalmas csatatereken minden osztag saját küldetésekkel bír, melyek ellentétesek a másik fél egy osztagának megbízásával. Lehet, hogy egy termet meg kell védeni, lehet, hogy valakit ki kell nyírni egy ellenséges osztagból, vagy éppen aktiválni kell egy gépet – vagy persze pont ennek az ellenkezője, ahogy a gép sorsol. E célok ráadásul folyamatosan változnak, így tényleg egy háborúban érezzük magunkat, nem a szokásos „ha szembejön valaki, arconlövöm" jellegű multiplayerben. A pályák vége felé az összes szakasz feladatai egy központi helyre szólnak, és ekkor átmegy kicsit kaotikusba a dolog – de ez, mondjuk húsz perc megfeszített kommandózás után kifejezetten üdítő.

A grafika még multiban sincs lebutítva, igaz, ez azt jelenti, hogy néhol egészen lélegzetelállító látványban lesz részünk, néhol viszont szívjuk majd a fogunkat. Nem tudom, hogy egyszerűen az optimalizálás miatt ilyen, vagy néhol tehetségtelenebb grafikusok dolgoztak, de ilyen téren elég egyenetlen a Resistance 2 teljesítménye. Azért komoly ledorongolást nem érdemel, hisz inkább a szép részek vannak többségben, de akkor is, furcsa dolog ez a kettősség a játékban. De az is igaz, amikor egy ilyen apró dolog a legkomolyabb kritika, amit egy játékkal kapcsolatban meg lehet fogalmazni, ott nincs nagy gond.

pc guru

AMI JÓ
A legteljesebb FPS-csomag Playstation 3-ra

ÉS AMI NEM...
Sajnos néha bizony csúnyácska

GRAFIKA	08	Néhol csodaszép, néhol közepes
HANG	09	Filmes minőség itt is
JÁTSZHATÓSÁG	09	Fantasztikus fegyverek!
ÉLETTARTAM	10	Sztori, koop, multi – mi kell még?

ÖSSZEGZÉS: Az Insomniac tényleg mindent beleadott, így kapunk egy változatos és hosszú történetet, egy fejlődéssel megspékelt különálló kooperatív kampányt, illetve egy 64-fős, szakasz alapú dinamikus multiplayert. Mindezt dicséretes technikai köntösben, remek hangulattal!

INDEX: 92%

pc guru

XBOX 360 LIVE

INFO

KIADÓ MIDWAY
FEJLESZTŐ MIDWAY
PLATFORM XBOX 360
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

Írta: Darths

Mortal Kombat vs DCU

MINDIG IS IRRITÁLT SUPERMAN ÉS BATMAN? ELJÖTT A TE IDŐD!

Szegény Midway, nagy bajban vannak. Az egykoron szebb napokat látott fejlesztő/kiadó vállalat csőd közeli állapotban leledzik, a felmentést elsősorban a Vin Diesel féle Wheelmantől, a This is Vegastól, illetve jelen cikkünk alanyától várják. Ha ezek közül valamelyik is bukta lesz, nagy valószínűséggel újabb legendás csapat kényszerül lehúzni a rolót. Márpedig ha sikerül is megmenekülni ettől, aligha hiszem, hogy az új Mortal jelentené a megváltást.

SUPERMAN SEBEZHETETLEN, IGAZ?!

Na már most, az első és leginkább frusztráló problémám az, hogy ugyan azt még elfogadom, hogy a Mortal Kombat világából idecsöppent démoni szereplők sebet ejthetnek Supermanen, de ha jól tudom, semmiféle földi létforma nem tud ártani Mr. Kentnek. Pedig Jokerrel mégis kiheréltem szerencsétlent, pont úgy, ahogyan a készítők a szuperhős szellemiségét. Ha valaki kényes egy ilyen játékban is a következetességre, akkor bizony Mortalos szemszögből is csalódni fog, hiszen a program fittyet hány az eddigi történetvezetésre, és az elvileg halott karakterek, mint Liu Kang, Raiden vagy Shang Tsung is teljes fényükben tündökölnek.

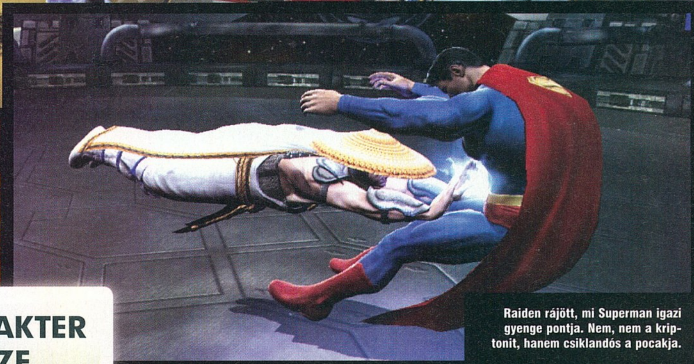
Maga a koncepció sok játékos számára nem annyira zavaró, de a nagy képregény-rajongók, akik betéve tudják a DC-s karakterek élettörténeteit is, sírva menekültek a játék elől, mihelyst egy képernyőn látták Batmant meg Scorpiont. Mindkét oldalon 10-10 karakter közül választhatunk, ám érzékenyen érintett, hogy Kung Lao vagy Cyrax és robottársai egyelőre nem szerepelnek a listán. Sőt, a sztorimód átvezetőiben igen fontos szerepet játszó Quan Chi sem gazdagítja a repertoárt, ha minden igaz, letölthető tartalomként kapjuk meg őket.

Ha képes vagy túltenni magad a két világ találkozásán... nos, akkor se várj túl sokat

NE LÉGY MÁR OLYAN KIS HARCI DÜHÖS...

Természetesen történet is kapcsolódik a bunyók köré, ahol Shao Kahn és Darkseid (Supermen ádáz ellensége) egyesülnek Dark Kahnná (nem röhög!), velük együtt a két univerzum is, és teleport kapukon rohangálnak ide-oda a karakterek. Elméjüket elborította a „harci düh", melytől néha bekattannak, s olyankor nem számít, hogy barát vagy ellenség áll előttük, mindenki pofozkodik mindenkivel. Ezt a rontást természetesen Dark Kahn hozta a két világra, úgyhogy csakis az ő elpusztításával lehet rendet tenni a fejekben és világokban. Két szálon indíthatjuk meg a bunyót, melyek mindegyike jó két órás akciót ígér, miközben kisebb-nagyobb átfedések is lesznek a történetben. E mellett a jól megszokott Arcade mód is megtalálható a játékban, méghozzá a szokásos ellenségfával (van csak Mortalos, csak DC-s és kevert is), illetve kapunk egy Kombo Challange és Traning módot, ahol tökélyre fejleszthetjük a speciális mozdulatok egymás mögé fűzését. Bár régebben még nem volt problémám ezzel, de a Soulcalibur IV után már igencsak kevésnek tűnnek a speckó

A macskanő komoly mellplasztikán esett át a film óta, Baraka meg nagyon nem szereti az ilyet. Mit ne mondjak, meg tudom érteni.



Raiden rájött, mi Superman igazi gyenge pontja. Nem, nem a kriptonit, hanem csiklandós a pocakja.

képességek száma, hiszen némi túlzással itt az összes játékosnak együttvéve annyi mozgása van, mint a Soulcalibur egyetlen karakterének. Sajnos az online mód is meglehetősen félresikerült, ugyanis az hagyján, hogy semmi értelme sincsen chat-szobák létrehozásának, ahol a becsatlakozott játékosok küzdhetnének egymással, de a legtöbbször élvezhetetlenül szaggat is a játék.

Az alap játékmenet elég lassú, de a Mortaloknál ezt már megszokhattuk, viszont mindezt remekül feldobták a harcok közben előbukkanó minijátékokkal, melyek egyike a „Close Kombat" is. Ennek lényege az, hogy egy erre specializált gombbal ráfoghatunk ellenfelünkre, majd a négy pofozó gombot nyomkodva komoly ütéseket vihetünk be, viszont ha az elszenvedő fél jókor nyomja meg ugyanazt, akkor megszakad a folyamat. Hasonlóképpen néz ki a zuhanás közben folytatott verekedés, hiszen a legtöbb pályáról ki lehet ütni másikat, és ilyenkor a levegőben tovább csépelhetjük, méghozzá a fent említett módon. Aki kapja a pofonokat, ezúttal is kontrázhat, ilyenkor fordultok a szabad esés közben, és aki eddig az ütéseket mérte, az kénytelen lesz fogadóvá válni. Itt némi logikátlanság van az ötletben, mert csakis az számít, hogy a földet érésnél ki van alul, mivel csak ő kapja a sebzést – hiába verted bucira a másikat és csak a legvégén kerültél szorultabb pozícióba. A harmadik ilyen móka, amikor az ellenfeledet használod faltörő kosnak és végigvágtatsz vele egy terebélyesebb épületen. Az ilyen szituációkban csupán minél gyorsabban kell nyomkodni mind a négy gombot egyszerre. A korábban említett harci düh nem csak a történet alapjául szolgál, de játék közben is alkalmazhatjuk, ha egy mérőt maximumra tornázunk a bekapott ütések által: ekkor egy nagyon rövid ideig berserker állapotba kerül karakterünk, akit alig lehet megütni, de ő rengeteget sebez.

KARAKTER BÖRZE

Sajnos nem vitték túlzásba a karakterek számát, de az ígéretek szerint további letölthető tartalommal bővítik majd a listát. Lássuk, kik szerepelnek alapból a játékban:

MORTAL: Liu Kang, Sub-Zero, Scorpion, Shang Tsung, Baraka, Raiden, Sonya, Kitana, Jax, Kano
KIOLDHATÓ KARAKTER: Shao Kahn

DC: Batman, Superman, The Joker, Captain Marvel, Catwoman, Deathstroke, The Flash, Green Lantern, Lex Luthor, Wonder Woman
KIOLDHATÓ KARAKTER: Darkseid

KI NEVET A VÉGÉN?

Mindig is a Mortalok védjegyéül szolgált a brutalitás és vérengzés. Volt idő, mikor egy karakternek hatféle befejező mozdulata volt és nem kímélték a tűréshatárainkat. Most ennek búcsút inthetünk, ahogyan az irreálisan sok vérnek is, és ezúttal már csak a ruha rongyolódik a menetek alatt. Egy karakternek két kivégzése van, melyek többsége szégyenteljesen fantáziátlan. Egy árva végtag nem repül, vér is csak épp hogy csepereg, ráadásul a DC-s karakterek nem ölnek embert, így a kivégzésük sem halálos: náluk nem is Fatalitynek hívják, hanem „Heroic Brutality"-nek. Nincs motiváció, hogy betanuld őket, ráadásul le sincsenek írva a játékon belül (se a kézikönyvben), csakis az éteren keresztül lehet megtalálni a kombinációkat.

Úgy érzem, a Supermannel együtt a Mortal Kombat szellemiségét is kiherélték a Midway-nél, mindezt az alacsonyabb korhatár érdekében, ami mélységesen elkeserített. Ugyanis ha már a játékmenet nem annyira letaglózó és már vérengzeni sem lehet, mégis kinek akarják ezt eladni? A vaskalapos képregény-fanok visítva menekültek előle, a régi Mortalosok meg bealszanak rajta.

PC GURU

AMI JÓ
A harcok közbeni minijátékok ötletesek

ÉS AMI NEM...
Elbaltázott koncepció, kiherélt Mortal feeling

GRAFIKA	07	Átlagos látvány, szép effektekkel
HANG	07	Semmi kiemelkedő ezen a téren
JÁTSZHATÓSÁG	07	Az alapok egyszerűek, kombózni nehéz
ÉLETTARTAM	06	Kevés karakter, de jön majd a DLC

ÖSSZEGZÉS: Sajnos a mai vetélytársak mellett ez a Mortal labdába sem rúghat, pedig az új Tekken még meg sem jelent. Alig van vér, ami eddig minden MK játék névjegye volt, kevés a speciális mozdulat, a DC-s karakterek felét meg csak a képregényfanok ismerik. Egy két jó ötlet akad, de összességében csalódás a játék!

INDEX: 69%

Játékra termett

Alienware M17

Ha annyit mondunk, hogy Alienware és laptop, akkor bizonyára sejti mindenki, hogy nem egy egyszerű irodai hordozható gépről van szó. A sejtést meg is erősíthetjük, hiszen egy újabb, kifejezetten játékra termett mobilgépet dobott piacra a cég – M17 néven.

A hogy neve is mutatja, 17 colos kijelzővel érkezik a szerkezet, bár két különböző felbontású verzió közül lehet választani a rendelésnél.

A kisebbik modell ugyan csak 1440 x 900 pixeles, de a nagyobbik bratyó 1920 x 1200 képpontos felbontást mondhat magáénak, így utóbbi masina kijelzőjén a FullHD méretű videók is megjeleníthetők. Ekkora kijelzőhöz igazán erős belső is társul. Processzorból ugyanis rendelhetünk mobil Intel Core 2 Duo, Quad vagy Extreme CPU-kat, memóriából pedig 4GB-ig pakolhatjuk bele a DDRIII-as modulokat. Videóvezérlőként egy DirectX 10.1 kompatibilis ATI Mobility Radeon HD 3870 teljesít szolgálatot, amelyet meg is duplázhatunk (CrossFireX), ha kedvünk tartja és pénztárcánk engedi. Merevlemez terén 160GB-tól indul a választék, legfeljebb két, egyenként 500GB-os mérettel rendelkező (RAID-be is köthető) egység képezheti a konfiguráció részét. Ha ez még mindig nem lenne elég, akkor a gépen található eSATA csatlakozón keresztül egy újabbal is megtoldhatjuk a tárolókapacitást. Az alapfelszereltségbe tartozó DVD-író tetszés szerint lecserélhető Blu-ray-kombóra is.

A Gigabit Ethernet és az N-es Wi-Fi mellé kapunk még FireWirw és Bluetooth csatlakoztatási lehetőséget. Az alap felszereltségű laptop **1399**, míg a fullos **4420 dollárba** kerül.

írta · *Galopp*

Az M17-et széles határok között konfigurálhatjuk az igényeinkhez, illetve a pénztárcánkhoz

Fülbemászók

Creative HEADSETEK

A Creative-nál úgy gondolták nem lesz elég egyszerre egy headsettel megjelenni a piacon, így a különböző igényszintekre gondolva, mindjárt egy családra való új fülessel igyekeznek a játékos kedvű vásárlók kedvében járni.

A kis kompánia három főből áll, név szerint: HS-950; HS-1000, HS-1200. Az első tag egy egyszerűnek mondható füles, semmi különleges csicsa nincs rajta. Mikrofonja elforgatható, hogy ne zavarjon, amikor nincs rá szükség, kikapcsolni pedig a madzagján található kis vezérlőegységen lehet. Az említett kanóc végén egyébként USB csatlakozó található a könnyebb üzembe helyezés érdekében.

A középső tag inkább csak a dizájn terén mutat előrelépést testvérével szemben. Itt is USB csatlakozós, vezetékes kivitelről beszélhetünk, de csinosabb külsőbe öltöztetve, ráadásul a mikrofon a fölesből kivehető, mivel egy jack-rendszerű dugó segítségével illeszkedik a fő egységhez.

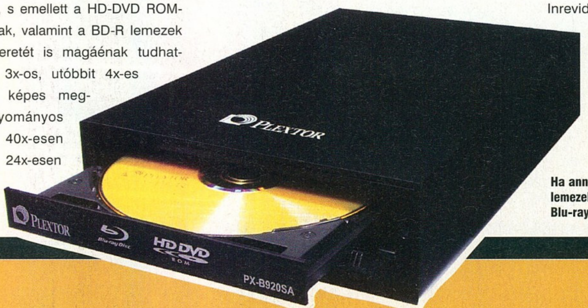
A család feje a HS-1200, esetében már nem sokat kell aggódnunk a vezetékek miatt. Vevőegységét bárhol eldughatjuk, hiszen a 2,4GHz-es tartományban kommunikáló rádiója segítségével 22m-es körzetben használhatjuk, ez pedig még egy méretesebb lakás esetén is elég kell legyen. Mikrofonja már automatikusan kikapcsol, ha felhajtjuk a szánktól, kezelőszervei pedig füles jobb oldalán találhatóak. Ha vásárlásra adjuk a fejünket, a 950-esért 54 eurót, míg a két nagyobb testvéréért 80 eurót készítsünk a zsebünkbe.

Mindent visz

Plextor B920UF

Bár elmondhatjuk, hogy a Blu-Ray és a HD-DVD közötti háború régóta eldöntöttnek tekinthető, mindmáig igencsak kevés olyan eszközzel találkozhatunk, melyekkel a „nyertes" médiát ki is írhatjuk magunknak.

A Plextor új eszköze részben enyhíti csak fájdalmunkat, tekintve hogy itthoni 68 000 Ft-os ára alacsonynak semmiképp sem mondható, még akkor sem, ha figyelembe vesszük, hogy egy külső meghajtóról van szó. A B920UF gond nélkül megbirkózik az eddigi médiumtípusokkal, s emellett a HD-DVD ROM-ok olvasásának, valamint a BD-R lemezek írásának ismeretét is magáénak tudhatja – előbbit 3x-os, utóbbit 4x-es sebességgel képes megtenni. Hagyományos CD-lemezt 40x-esen olvashatunk, 24x-esen írhatunk. DVD-ket 16x-os sebességgel olvas és 16x-osan ír – egyszer írható lemez használata esetén. Az újraírható lemezeket 8x/6x, míg a duplarétegű verziókat 4x tempóban képes pörkölni. A 4MB-os adatpufferrel rendelkező meghajtó majdnem másfél kilót nyom, s hátoldalán egyaránt megtalálható az USB 2.0 és az IEEE1394 (Firewire) csatlakozó is. A LightScribe technológiát magába foglaló eszköz egyaránt kompatibilis PC és MAC rendszerekkel. Az összes támogatott formátum felsorolására most nem térünk ki, de azt még mindenképp érdemes megemlíteni, hogy a gyártó mellékeli az Inrevideo VinDVD 8-s, az Ulead DVD MovieFactory 5.5 és a BurnNow 4.5 szoftvereket.



Ha annak idején betáraztunk HD-DVD lemezekből, jól jöhet, hogy a B920UF – a Blu-ray és DVD mellett – ezeket is kezeli

Aranyoskám

Asus AXE SQUARE

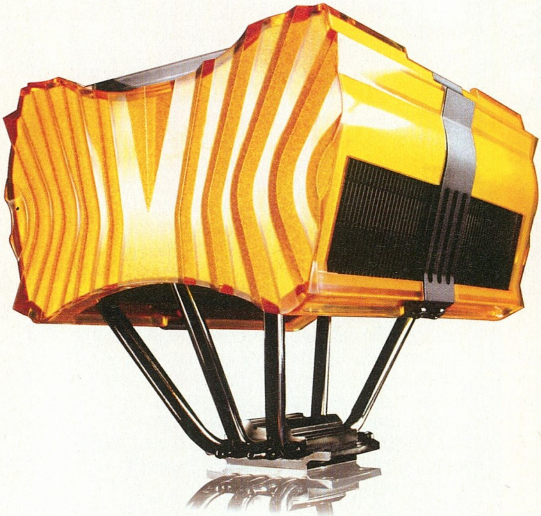
Ha ránézünk az Asus új AMAzing szériás processzorhűtőjére, eláll a szavunk. Látszik, hogy a cégnél egy igazi kuriózummal akarták elkápráztatni az erre fogékonyakat, hisz még arra is ügyeltek, hogy a hűtő nevének kiejtése az egyszerű földi halandók számára felérjen egy nyelvtörővel.

Az aranyszínűre meszelt, 139 x 130 x 133 mm-es méretekkel rendelkező blokk 680 grammot nyom a mérlegen, így különösebben nem terheli meg az alaplapot felszerelés után. A réz talptól 5 darab C-alakú, feketére színezett réz hőcső szállítja a meleget az alumíniumból formázott lamellákig, melyek teljes felülete 5500 cm². Ezen lamellák közül egy 12cm-es, LED megvilágítású ventilátor tekeri a külvilág felé az átforrósodott levegőt.

Ami viszont ennél fontosabb, az Axe Squre 16dBA zajszinttel dolgozik normál fordulatszám (1400rpm) mellett. Ettől a PWM-szabályozó révén, terheléstől függően legfeljebb 10%-al térhet el a fordulatszám (mindkét irányban).

A gyártó ígéretei szerint 180W-nyi hőt termelő processzorok hűvösen tartása sem jelent gondot számára.

A hűtő univerzális darab, Intel LGA-775-ös foglalathoz ugyanúgy jó, mint az AMD Socket AM2/AM2+/1207-es foglalattal szerelt alaplapokhoz. Áráról egyelőre nincs információnk.



Tollbamondás

Fujitsu Siemens MOBILE NOTETAKER

Manapság sokan már gyakorlatilag csak billentyűzetet használnak írásra, a hagyományos, tollal papírra módszerről hajlamosak vagyunk megfeledkezni – elvégre a leírtakra javarészt úgyis digitális formában lesz szükségünk.

Amennyiben mégis inkább a kézzel írást választjuk a netbookok, PDA-k aprócska billentyűzete és kijelzője helyett, de digitális formában is szükségünk van a leírtakra, akkor érdemes egy pillantást vetnünk a Fujitsu Mobile NoteTaker elnevezésű szerkentyűjére. Az eszköz egyik része egy teljesen hétköznapinak tűnő golyóstollból áll. A különbség akkor mutatkozik meg, amikor előkerül a NoteTaker másik fele, a vevő-tárolóegység. Ezt a jegyzettömbünk tetejére csíptetve s bekapcsolva azonnal elérhetővé válnak a további lehetőségek.

A gyártó elég szűkszavúan fogalmaz azzal kapcsolatban, hogy hogyan dolgozza fel a NoteTaker a kézírásunkat. Meg kell elégednünk annyival, hogy a legújabb ultrahangos és infravörös érzékelő-technológiát használják kezünk mozgásának digitalizálására. Az eszköz 100 gépelt A4-es oldalnak megfelelő mennyiségű adatot képes tárolni, s azt alkalomadtán továbbítani a számítógépre archiválás vagy további feldolgozás céljából. Az LCD-kijelzővel is rendelkező vevőegység USB-n keresztül kapcsolható a számítógéphez, segítségével egyébként egér-üzemmódban is használhatjuk tollunkat.

A 16 grammot nyomó digitális tollat és kiegészítőit december elejéről hozzák forgalomba, várhatóan 68 eurós áron.

A vevőegység ultrahangos és infravörös érzékelőkkel követi a toll a mozgását

Apró örömök

WD TV

A WD TV azok kedvében kíván járni, akik olyan ízlésesen kinéző médialejátszót szeretnének, ami kevés helyet foglal a TV mellett, s nem tekergőznek öles kábelkötegek körülötte.

Tekintve, hogy a WD TV nincs agyonzsúfolva csatlakozókkal, s a 303 grammos tömegéhez 40 x 100 x 125,5mm-es méret társul, fenti igényeket bőven kielégíti. (Másként fogalmazva, igen erős FTF, azaz Feleség Tűrési Faktor tekintetében.) A lejátszóban nincs olyan eszköz, melyen magukat a médiafájlokat tudnánk tárolni, ezért az aprócska méret, és ettől hangtalan a kicsike. Ellenben található rajta USB 2.0 port, rögtön kettő is, az egyik az elő- a másik pedig a hátlapon kapott helyet. Ezek segítségével külső hordozható merevlemezeket vagy USB porttal rendelkező videokamerákat köthetünk rá. A gyártó természetesen a saját My Passport sorozatú HDD-it ajánlja, hiszen azokhoz passzol a dizájn is, de ehhez nem kell ragaszkodnunk, bármelyik külső merevlemezzel elboldogul a WD TV. Kimenetek terén analóg hang, kompozit video, SPDIF és HDMI áll rendelkezésre a gép hátlapján. A mellékelt távirányítóval könnyedén tudunk a tárolóegységeken található videó, hang és képanyagok között tallózni, valamint a lejátszásukat vezérelni. A támogatott fájltípusok felsorolása megfelelően hosszú lenne, köszönhetően a Sigma Designs SMP8635LF vezérlőchipnek. Annyit mindenesetre megemlítünk, hogy az mkv fileokkal megbirkózik a lejátszó, s az 1080p felbontás sem jelent gondot neki. A WD TV ajánlott ára 130 Euro.

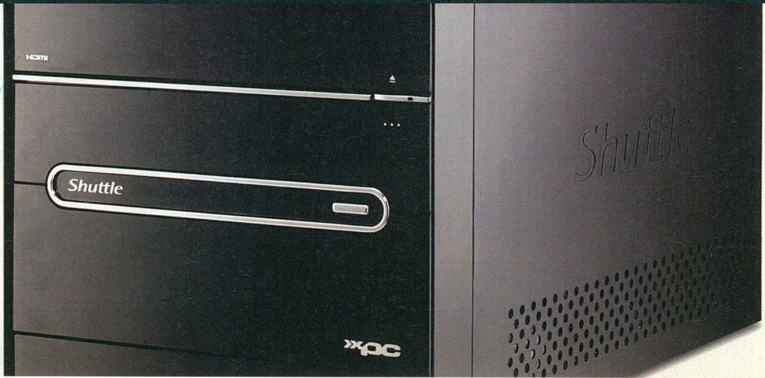
Médiaközpont

Shuttle XPC SG45H7

A Shuttle legújabb, XPC SG45H7 típusjelű gépét kifejezetten média PC-nek szánja, így tervezésénél ügyeltek arra, hogy a viszonylag alacsony fogyasztás illetve hőtermelés ellenére is képes legyen zökkenőmentesen megjeleníteni a Full HD, 1080p videoanyagokat.

Mivel egy ilyen gép általában a nappaliban kerül elhelyezésre, így megjelenése sem másodrangú szempont. Az új XPC nem fog a szoba szégyenévé válni, tekintve, hogy az elegáns fekete ház előlapján a bekapcsoló gombon és az optikai meghajtó nyílásán kívül nem látszik más. A takart előlapi USB 2.0, e-SATA, hang ki- és bemeneteket a gép hátlapján VGA és HDMI kimenet, USB és FireWire port, S/PDIF, illetve többcsatornás analóg hangkimenet és Gigabit LAN csatlakozó egészíti ki. A gépbe legfeljebb két bővítőkártya helyezhető. Az Intel G45 + ICH10 chipkészletű alaplap csak a díszdoboz levétele után válik láthatóvá. Ebbe 65 és 45nm-es technológiával készülő processzorokat egyaránt tehetünk – egészen a Core 2 Quad CPU-kig, amiket a lap 1333 MHz-es FSB-ig támogat. A négy foglalatba legfeljebb 16GB-nyi DDR2 667/800 MHz-es memóriát pakolhatunk, ami igencsak tiszteletet parancsoló mennyiség, ha figyelembe vesszük, hogy egy barebone-ról van szó. Ha az integrált VGA teljesítményét elégtelennek találnánk, akkor egy x16-os PCI-E foglalat áll készen egy erősebb VGA kártya fogadására.

A 310 x 200 x 185 mm méretű XPC-t a hivatalos forgalmazóknál 350 dollár környéki áron mérik.

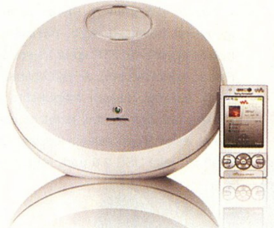


Sony Ericsson MBS-900

A sokféle mobil kiegészítővel Dunát lehetne rekeszteni, s időről időre feltűnnek olyan eszközök, melyek nem csak hasznosak, de szépek is. Ebbe a kategóriába tartozik a Sony Ericsson új, MBS-900 névre keresztelt kompakt hangdoboza.

Ez a kis „gömböc" – ha csak önmagában tekintjük – lényegében nem más, mint egy digitális (nem DAB) rádió. Amint azonban egy A2DP protokollt is ismerő, Bluetooth-os mobiltelefonnal próbáljuk kapcsolatba hozni, rögtön új életre kel. Ekkor ugyanis nem csak rádiót hallgathatunk, hanem kedvenc zenéinket játszhatjuk le a nappaliban. S ugye nem utolsó dolog az sem, hogy mindehhez fel sem kell emelnünk a hátsónkat a kényelmes fotelből...

A 200 x 200 x 100 mm méretekkel rendelkező, 2,3 kg tömegű szerkezet valójában egy 2.1-es hangrendszer, melyhez vezeték nélkül is csatlakozhatunk Sony Ericsson készülékünkkel. S egyben a telefonnal irányíthatjuk úgy, hogy közben a zenét a mobilról streameli. Amennyiben csak egy szokványos MP3-lejátszónk van, a 3.5 mm-es jack-aljzat segítségével azt is ráköthetjük. Ekkor azonban értelemszerűen nem működik az a szolgáltatás, ami a beérkező hívások esetén azonnal némítja a zenét. A gyártó a forgalmazás kezdetét csak jövő év elejére ígéri, így egyelőre az árról nincs információnk.



Az MBS-900 bármilyen szokványos MP3 lejátszóra ráköthető, de igazi képességeit egy SE telefonnal együtt tudja csak megmutatni

Szolid mozi

Viewsonic VX2260WM

A komolyan terjedőben lévő HD felbontású médiák hatására a megjelenítők gyártóinak nagy többsége a meglévő 16:10 arányú monitorjaik mellett újabbakat jelentenek be, melyek a filmek nézéséhez optimálisabb, 16:9-es képaránnyal rendelkeznek.

A 16:9-es képarány, a Full HD felbontás és a beépített hangszórók mind filmnézésre csábítják a leendő felhasználókat

Ebbe a sorba állt most be a ViewSonic a VX2260wm típusjelet viselő, 22 colos képátlóval rendelkező LCD monitorával. Ugyan a 22 jelen esetben csak 21,5, de ezt tudjuk be a cég marketingosztályának. A megjelenítő FullHD felbontású, ami 1920x1080 képpontnak felel meg, vagyis az 1080i/p szabványú filmeket információveszteség nélkül tudja a szemünk elé tárni. A 300 cd/m² fényerővel és 1000:1 kontrasztaránnyal (ez dinamikusan, vagyis a háttérvilágítás szabályozásával 20000:1-ig növelhető) rendelkező megjelenítő átlagos válaszideje 2ms. Így a legpergősebb akciófilmek vagy játékok közben sem kell késő vagy elmosódó pixelcsoportokkal számolnunk. A beépített 2x1,5W-os hangszóróknak és a HDMI bemenetnek köszönhetően a médialejátszónk mellé téve is használhatjuk. A vx2260wm a VGA bemeneten kívül HDCP szabványú védett tartalmakat is közvetíteni tudó DVI-D, valamint 3,5mm-es jack csatlakozót is kapott.

Az 5,6kg-ot nyomó monitor átlagos fogyasztása 40W, készenléti állapotban legfeljebb 1W-ot fogyaszt, így az „Eco" plecsnit is megkapta. A kijelző már kapható a külföldi boltokban 239 eurós, ajánlott áron.

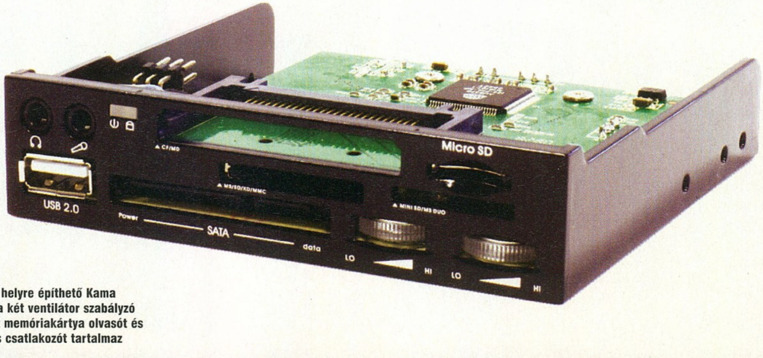
Sokazegyben

Scythe Kama PANEL 3,5"

A most megjelent Scythe Kama Panel 3,5" a cég Kama Panel és Kama Panel 2 néven futó régebbi modelljeinek karcsúsított változata, ami – nevéből kikövetkeztethetően – egy 3,5" méretű meghajtó helyére építhető be.

A Kama Panel 3,5" nagyobb testvéreihez hasonlóan egy előlapi panel a gépünkhöz. Az eszköz tartalmaz egy „sokazegyben" memóriakártya-olvasót, ami SD, SDHC, MMC, miniSD, microSD, CF, Memory Stick (Pro, Duo, ProDuo), xD, RS-MMC, MMC micro és Memory Stick micro szabványú kártyák kezelésére képes. Két ventilátor fordulatszámának szabályozására nyílik módunk a panelen található megvilágított gombok segítségével. Fentiek mellett kapunk egy USB 2.0, egy S-SATA, valamint egy-egy fejhallgató ki- és mikrofon bemenetet, hogy ne kelljen feleslegesen a gép hátulján kotorásznunk, amikor az ezekhez kapcsolódó eszközeinket kívánjuk használni.

A panelhez USB, S-ATA, audio valamint a ventilátorokhoz szükséges kábeleket is mellékeli a japán gyártó. A kizárólag fekete színben kapható I/O-modul 21 dolláros áron már rendelhető.



A 3,5" helyre építhető Kama Panel a két ventilátor szabályzó mellett memóriakártya olvasót és számos csatlakozót tartalmaz

Karácsony előtti számunkban évek óta jelentkezünk Digitális feltámadás című összeállításunkkal, amiben összegyűjtjük, hogy a különböző hardverelemek közül melyekre éri meg leginkább beruházni. S ha valamelyiket szeretnétek a fa alatt látni, nincs is más dolgotok, mint bejelölni a hőn áhított alkatrészt, majd a Guru aktuális számát – miután kiolvastátok – a megfelelő oldalon kinyitva „véletlenül” ottfelejteni valahol a lakásban, ahol a család többi tagja biztosan meglátja...

A Digitális feltámadás 2008-at írta: Horváth Patrik (CPU, Alaplap, CPU hűtő, Memória, VGA, TFT, Tápegység, Merevlemez), Martinm (Gaming egér, Gaming billentyűzet), Wombath (Játékos noteszgép, Médialejátszó)

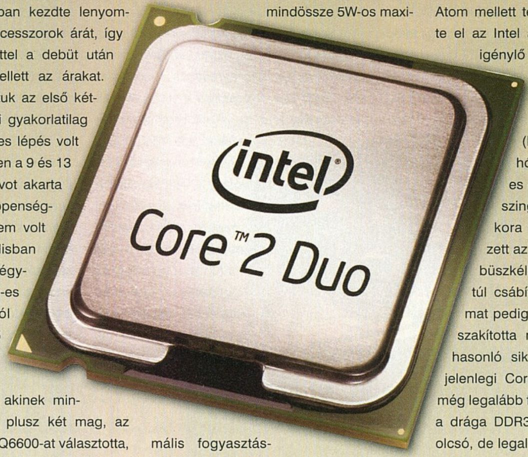
DIGITÁLIS FELTÁMADÁS

AMD INTEL

PROCESSZOR

Processzorok terén az idei év nem volt különösebben mozgalmas, ám ami kevés újdonság érkezett, az legalább alaposan megmozgatta a piacot.

Februárban érkezett meg az első TLB-bugtól már mentes AMD Phenom szállítmány. Ezek a modellek 50-nel nagyobb számozást kaptak, mint elődjeik, továbbá fogyasztásuk is valamivel kedvezőbb értéket mutatott. Az Intel épp ekkoriban kezdte lenyomni a négymagos processzorok árát, így az AMD-nek pár héttel a debüt után már csökkentenie kellett az árakat. Márciusban megkaptuk az első kétmagos Celeront, ami gyakorlatilag egy teljesen felesleges lépés volt az Intel részéről, hiszen a 9 és 13 ezer forint közötti sávot akarta ezzel lefedni, csak éppenséggel a teljesítmény nem volt túl meggyőző. Áprilisban szintet léptek a négymagosok, a 65 nm-es gyártástechnológiáról a cég itt is átállt a 45 nm-re, de árban nem sikerült túl meggyőzőt produkálnia, így akinek mindenképpen kellett a plusz két mag, az továbbra is a jó öreg Q6600-at választotta, amelyet ekkor már 40 ezer forint környékén vesztegettek. A legolcsóbb Q9300-at 52-55 ezerért mérték, és gyorsabb egy fikarcnyival sem volt (hiába volt 133 MHz-cel magasabb órajele, a kevesebb cache memória elvette ezt az előnyt). Idővel aztán szépen lassan szivárogtak be a magasabb órajelű variánsok, így a Q9300 ára is egyre közelebb került a Q6600-hoz, ám az igazi alternatívát a nyár közepén megjelent Q8200 jelentette volna, ám ő már minden tekintetben gyengébb volt a „nagy öregnél". A nyár igazi nagy durranása az Intel Atom platformja volt. A mindössze 5W-os maximális fogyasztással rendelkező mobil processzort először az Asus építette be legújabb eeePC-ibe (901), melyet aztán az MSI, a Toshiba, az Acer és a Dell is megtett. A nagyon kis méretű gépekbe szánt chipből tehát viszonylag rövid időn belül hiány keletkezett, így több gyártó is (köztük a Hewlett-Packard) a Via platformját választotta alternatívaként, amely jóval lassabb volt. Az Atom platform közben elérhetővé vált asztali verzióban is (igaz alaplapra integrálva), sőt október óta kapható a kétmagos változat is gyakorlatilag fillérekért (20 ezer forint alaplappal együtt). Az Atom mellett természetesen nem felejtette el az Intel a komolyabb teljesítményt igénylő mezei felhasználókat sem, így augusztus elején az E4000-es széria is megkapta 45 nm-es utódját (E7000 sorozat), majd a hónap végén jött az E2000-es család utódja, a mai napig szingli E5200 személyében. A kora őszi hetekben megérkezett az első 45W-os fogyasztással büszkélkedő Athlon 64 X2 (nem túl csábító áron), az év végi unalmat pedig az Intel Nehalem családja szakította meg. A chip valószínűleg hasonló sikereket fog elérni, mint a jelenlegi Core 2 architektúra, ám erre még legalább fél évet várnunk kell, hiszen a drága DDR3 memória, a szintén nem olcsó, de legalább szűk alaplap választék és a 80 ezer forinttól induló processzorok nem túl kecsegtetők. Az első nagy roham a várhatóan akkor kerül sor, ha bemutatkoznak a tényleg megfizethető kétmagos Core i7 változatok és a P55-ös chipset is. Az AMD gőzerővel dolgozik a 45 nm-es Phenom II-őn, de a Nehalemmel szemben egyelőre nem túl jók az esélyei.



	AMD ATHLON 64 X2 5000+	INTEL CORE 2 DUO E8400	INTEL PENTIUM DUAL CORE E5200	AMD PHENOM X4 9750
+	magas órajel	hosszú távra ideális	jól tuningolható	négy mag
-	idővel kevés lehet a teljesítménye	a gyári hűtő cserére szorulhat	a gyári hűtő kevés a tuninghoz	játékra az E8200 alkalmasabb
	16.000 Ft	42.000 Ft	22.000 Ft	36.000 Ft

GIGABYTE ASUS

ALAPLAP

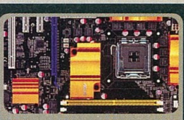
A chipsetek és alaplapok háza táján nagy volt a sürgés-forgás, igaz teljesítménybeli változások csak hellyel-közzel voltak láthatók.

Az év elején indult útjára az AMD mai napig csúcskategóriás lapkakészlete, a 790FX, ami teljes CrossFireX lehetőséget kínált a kezdetektől fogva. Februárban az Intel X38-at váltotta az X48, aminek koncepciója inkább egy toldozott-foltozott megoldásnak bizonyult, mint forradalmi újításnak. Az NVIDIA repertoárjában február végén jelent meg a 780i SLI, ami Inteles platformokra hozta el újból (a 680i SLI után) a kétkártyás lehetőségeket. Habár elődjénél valamivel meggyőzőbbnek tűnt, a horrorisztikus árcédula még a tehetősebbeket is elrettentette a vásárlástól. A március az integrált chipsetek harcát hozta, amiből az AMD 780G-je került ki győztesen az NVIDIA GeForce 8200-ával szemben, igaz a különbség már nem volt olyan meggyőző, mint annak idején az NForce 630i és az AMD 690G között.

Áprilisban a 780i Ultra megkapta a maga DDR3-mas memóriavezérlőjét, és az eddigi, indokolatlanul magas ár még tovább nőtt, így gyakorlatilag az alaplappal nagyjából azok találkoztak, akik tesztelték.
Anyák napjára megérkezett az Intel P45-ös chipset, ez immáron 65 nm-es gyártástechnológiával készült, és elhozta a középkategóriába is a CrossFireX-et (már amelyik modellnél). Már az iskola végéhez közeledtünk, amikor az AMD piacra dobta belépő szintre szánt 770-es lapkáját. A CrossFireX lehetőségtől mentes alaplapok ára nagyjából 15 és 20 ezer forint között mozgott, így nagyon kellemes alternatíva volt azoknak, akik amúgy sem akartak egyetlen VGA-nál több bet a gépükben látni. A nyár leginkább a felsőkategóriás példányok megcsonkított változatainak debütálását hozta (Intel P43, NVIDIA 750i SLI), míg a sulikezdésre megint befutott egy adag integrált megoldás, ám ezúttal az AMD és az NVIDIA mellé csatlakozott az Intel is. A G43 és G45 lapkákban található (tudásban néhol eltérő) GMA X4500-as VGA-k már képesek voltak bizonyos HD tartalmak hardveres gyorsítására is. Az AMD a 790GX piacra dobásával egyszerre ötvözte a 790X és a 780G pozitív tulajdonságait (CrossFireX, integrált Radeon HD3200, ATX formátum, új déli híd remek tuning lehetőségekkel), és annak ellenére nem lett túl népszerű a termék, hogy ára nem haladta meg a 30 ezer forintot. Az NVIDIA még bevetette az utolsó lehetőségét az AMD ellen, de a 780a SLI puritán változata (750a SLI) egyben egy korszak végét is jelentette – legalábbis nagyon úgy festett, hogy a cég kilép az alaplapok piacáról. Ezt némileg megcáfolta az októberben tartott Apple sajtókonferencia, ahol Steve Jobs közölte, hogy az NVIDA-nak köszönhetően egy lehengerlő integrált grafikus kártyát építettek új MacBook-jaikba, ami a GeForce 9400 nevet kapta.

“CORE I7 VONALON EGYELŐRE A PROCESSZOR, AZ ALAPLAP ÉS A MEMÓRIA SEM OLCSÓ MULATSÁG.”

Az év végére egyetlen nagy durranás maradt: megérkezett az első Nehalemes chipset, az Intel X58, s vele szerelt első alaplapok 70-80eFt magasságában. Az biztos, hogy a Core i7 család csak akkor produkálhat mérhető eladásokat, ha a P55-öt minél előbb bejelentik, mert egyelőre se a processzor, se az alaplap, se a memória nem olcsó mulatság ahhoz, hogy bárki belevágjon a több százezres buliba.

				
	GIGABYTE MA 78GM-S2H	**GIGABYTE MA790GP-DS4H**	**GIGABYTE EP35-DS3L**	**ASUS P5Q PRO**
+	integrált Radeon HD3200	integrált Radeon HD3300, CrossFireX	remek tuningpotenciál	alaposan felszerelt, CrossFireX
-	CrossFireX hiánya	nincs említésre méltó negatívuma	CrossFireX hiánya	nincs említésre méltó negatívuma
	20.000 Ft	**36.000 Ft**	**21.000 Ft**	**34.000 Ft**

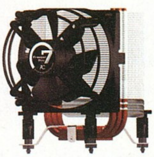
ARCTIC COOLING COOLER MASTER

CPU HŰTŐ

Talán a hangkártyák mellett a processzorhűtők piaca volt a legunalmasabb az idén. Megannyi új termék jött ki, de formájukon kívül nem sok vizet zavartak az évek óta hőcsövesekbe burkolózó világban.

Voltak egészen extrém, már-már szerelhetetlen megoldások is, de a 45 nm-es Intel processzorok megjelenésével nem volt szükség ezek használatára. Aki tuningolni akart, az továbbra is a jól bevált Cooler Master HyperTX és Arctic Cooling Freezer 7 Pro között vacilált, hiszen ezekkel is bőven kordában lehetett tartani még egy négymagos chipet is. A gyártók valószínűleg rájöttek arra, hogy a felhasználókat inkább a kinézettel, mintsem a hűtési teljesítménnyel lehet nagyrészt meggyőzni egy esetleges bevásárlásról, így a Thermaltake-től kezdve az Asusig mindenki igyekezett különleges kinézetű coolereket piacra dobni, jó példa erre a V1 illetve az Amazing (utóbbit mi is teszteltük). Az AMD Phenom procasszora bár többet fogyaszt, mint a konkurens Intel chipek, mégsem igényel extra hűtési megoldást, így gyakorlatilag a nemrég kijött Core i7 CPU-ban bízhatnak a hűtési megoldásokat gyártó cégek. Egyre többen használnak gyári hűtőt itthon is (tuning nélkül hatásfokuk bőven elegendő), és az is elmondható, hogy a legnépszerűbb megoldások 4-5 ezer forint környékén vannak, elmúlt már a 8-10 ezer forintos hűtők korszaka. Új gyártók is beléptek a piacra – pl. OCZ –, igaz ők többnyire mások megoldásait másolják le és adják el saját termékként. Az olyan nagy nevek is képtelenek a megújulásra, mint a Zalman vagy a Gigabyte, így nekik rendesen fel kell kötniük a gatyát, ha a processzorhűtők piacán akarnak maradni.

ARCTIC COOLING FREEZER 64 (AMD-HEZ) / 7 PRO (INTELHEZ)



\+ többnyire halkak, jól hűtenek
– nem univerzálisak

4000 Ft

COOLER MASTER HYPER 212

\+ univerzális, remekül hűt
– nagy méretű, szerelése nehézkes

8000 Ft

GEIL KINGMAX

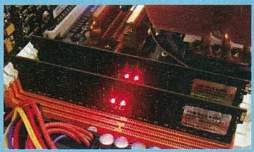
MEMÓRIA

A memóriapiac idén nem sokat változott. Sajnos (vagy szerencsére) a DDR3-mas chipek térhódítása még nem kezdődött el, ez nyilván annak is köszönhető, hogy egyetlen olyan új platform sem jött, amely rákényszerítette volna a felhasználókat arra, hogy eldobják jól bevált DDR2-es moduljaikat.

Az Intel legújabb Core i7 családja ugyan megköveteli majd tőlünk a modernebb példányokat, de egyelőre az új sebességgyilkos platformnak minden része drága. DDR2-es vonulaton jellemző mennyiséggé vált a 4 GB, ráadásul a kommerszebb modulokkal egész baráti áron kijövünk. Jelentős árszabáson estek át a gyorsabb modulok is, az 1066 MHz-es CL5-ös példányok mindösszesze 30-40%-kal lettek drágábbak 800-as testvéreikhez képest az év végére. Ennek ellenére nem nagyon érdemes velük foglalkozni, hiszen kihasználásukhoz vagy egy AMD Phenom, vagy egy nagyon jól tuningolható Intel Core 2 Duo processzor szükséges.

DDR3-mas memóriákat gyakorlatilag már olcsóbb alaplapok esetében is használhattunk, ám értelme nem sok van, mert sávszélességben nem igazán vagyunk előrébb. Sajnos a modulok még mindig sokkal drágábbak, mint a DDR2-esek. Emiatt az ár/érték arányuk nem változott, ellenben mindkét platform olcsóbb lett az év eleje óta (igaz most a világgazdasági válság miatt drágulás történt). Véleményünk szerint 1600 MHz alatt nem érdemes gondolkodni a DDR3-ra váltáson, ám az Intel Core i7-es processzoraiban natívan csak DDR3-1333-mas memóriavezérlő van, így tuning nélkül a lehetséges maximális sávszélesség egy részét elveszítjük. Ha most vásárolunk új gépet és tervezzük, hogy jövőre átállunk Core i7-re, akkor talán érdemes olcsóbb DDR3-mas memóriát választanunk, mert a DDR2-est mindenképpen bukni fogjuk a cserénél. Ha nincsenek ilyen vad terveink, akkor felejtsük el egyelőre a modernebb platformot, mert a jelenlegi felhozatal döntő többsége még DDR2-re támaszkodik.

GEIL BLACK DRAGON 4 GB DDR2-800 CL4



\+ alacsony időzítés, 2x2 GB
– nincs említésre méltó negatívuma

15000 Ft

KINGMAX 4 GB DDR3-1600 CL7

\+ alacsony időzítés, 2x2 GB
– az új Intel Core i7-hez nem az igazi

43000 Ft

GIGABYTE SAPPHIRE INNO3D

VGA

Talán a VGA-k piaca volt a legmozgalmasabb egész évben, bár ez majdnem minden évben így van – elvégre egy játékra (is) összerakott gép esetében a VGA kártya az egyik kulcselem.

Januárban hosszú idő után az első kétmagos AMD kártyától (Radeon HD3870X2) volt hangos a sajtó, míg a lebutított 8800GT-ről (alias 8800GS) nagyjából senki nem akart tudomást venni, olyan remekül sikerült. Februárban jött a GeForce 9600GT, amely az előbb említett 8800GS teljesítményét simán alázta, ráadásul olcsóbb volt nála és kevesebbet is fogyasztott (ezáltal hűvösebb is volt). Még ugyanebben a hónapban mutatta be az AMD a HD2600XT utódját a HD3650-et, amely sebességben picit jobb volt, ám már 55 nm-es gyártástechnológiával készült, így üresjáratbeli fogyasztása brutálisan alacsony volt. Kora tavasszal érkeztek a GeForce 9800-ak egy kétmagos (9800GX2), és egy egymagos (9800GTX) változatban. Egyiktől sem voltunk elájulva, a kétmagos gyakorlatilag pontosan ugyanazt tudta, mint két SLI-be kötött 8800GTS, csak speciális tápellátásának köszönhetően minden ezredik táppal volt kompatibilis. Az egymagos pedig alig volt gyorsabb (már ahol az volt) a nagy elődnél, a 8800GTX-nél, igaz cserébe kevesebbet evett és valamivel hűvösebb is volt (illetve a tuningpotenciálja is nőtt). A következő újdonságok június legvégén futottak be az új GeForce GTX és a Radeon HD4800 szériák személyében. A GeForce-ok közül rögtön két modellt is kipróbálhatott a nagyérdemű, egyik a csúcskategóriás GTX 280 volt, a másik a felső középkategóriás GTX 260. Brutális pénzbe kerültek, ráadásul keveset sem versenybe szállt a GeForce GTX260-nal (megverni ugyan nem tudta), a „probléma" csak az volt, hogy kevesebb energiával is beérte, ellenfelével szemben továbbra is támogatta a HDMI Audiót, ráadásul sokkal, de sokkal olcsóbb volt nála. A pár héttel később érkező HD4870 viszont már lelépte ellenfelét, ráadásul úgy, hogy még ő is olcsóbb volt nála, így az NVIDIA elkezdett árat csökkenteni a GTX premier után egy hónappal, amire nem volt példa a cég történelmében a GeForce 5800 Ultra óta. Az AMD eladásai szárnyaltak (és szárnyalnak mind a mai napig), így az NVIDIA-nak tovább kellett csökkentenie árait, ami a részvénypiacon is éreztette hatását. Sajnos az azóta bemutatott GeForce 9600GT sem volt elég a sikerhez, gyakorlatilag minden árkategóriában a Radeonok bizonyulnak jobb választásnak, jelenleg a picit olcsósított HD4830 püföli rendesen a 9800GT-t, míg a HD4670 már alaposan kidobált mindenkit a 20 ezer forint környéki kategóriából. A jövőt nézve széttárjuk a kezünket, mert mindkét cég megígérte, hogy lassítani fog a fejlesztési tempón, de az NVIDIA-nak muszáj lesz lépnie, és ezt az 55 nm-re való teljes átállás nélkül aligha fogja tudni megtenni.

ettek, így a viszonylag kultúrált teljesítményük nem nagyon győzte meg a vásárlókat. Ez viszont túró volt ahhoz képest, amit az AMD művelt, hiszen az i-re a pontot gyakorlatilag ők tették fel az új Radeonokkal, melyek közül elsőként (szintén június végén) a HD4850 került a piacra. Ő volt a kisebbik modell, amely lazán

„JELENLEG MINDEN ÁRKATEGÓRIÁBAN A RADEONOK BIZONYULNAK JOBB VÁLASZTÁSNAK."

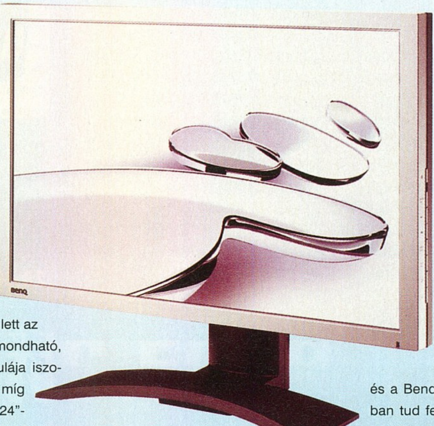
	GIGABYTE RADEON HD4670 512 MB	SAPPHIRE RADEON HD4870 512 MB	INNO3D GEFORCE 9600GT 512 MB	GIGABYTE GEFORCE GTX260 896 MB
+	alacsony fogyasztás, HDMI Audio	remek teljesítmény, HDMI Audio	jó tuningpotenciál	remek teljesítmény, jó tuningpotenciál
-	nem túl halk hűtés	nagy fogyasztás, óriási hőtermelés	ár/teljesítményben nem a legjobb	HDMI Audio hiánya
	21.000 Ft	68.000 Ft	24.000 Ft	68.000 Ft

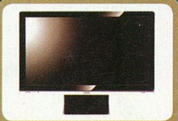
BENQ SAMSUNG DELL

TFT

Kiválasztani egy jó monitort talán a legnehezebb dolog egy új gép megépítése során. Egyre többfajta mérettel, rengeteg szabvánnyal, millió felbontással, különböző panelekkel találja szemben magát a felhasználó, a brutális skálán mozgó árakról már nem is beszélve.

Tavaly a 24"-os kijelzők elterjedését tippeltük az idei évre, és ez heliyel-közzel be is jött, bár az igazi sláger egyelőre a 22" maradt (nyilván az árcédulák miatt). Ami egészen biztosan elmondható, hogy a szabványos 4:3 illetve 5:4 felbontású kijelzők kora lejárt, legalábbis ami az átlag felhasználót és a játékosokat illeti. A szélesvásznú és extra szélesvásznú filmek végleg megpecsételték a sorsukat, továbbá a nagyobb belátható terület is jól jön játékok alatt. Szintén leköszönőfélben vannak a 19"-os szélesvásznú monitorok, hiszen gyakorlatilag egy árban vannak a 20"-osokkal, ráadásul a nyakukon vannak az olcsóbb 22"-esek is. A két legnépszerűbb kategória kétség kívül a 22" és a 24" lett az év végére. Mindkét szériára elmondható, hogy a fellelhető kijelzők árcédulája iszonyú széles skálán mozog, hiszen míg 22"-os monitort 35 és 110, addig 24"-os képernyőt 60 és 190 ezer forint között kaphatunk. Jól látszik, hogy igencsak nagy az átfedés, tehát van olyan ársáv, ahol egyaránt vásárolhatunk 22-es és 24-es kijelzőt is. A 22"-os TFT monitorok közös jellemzője a TN+Film panel, amely az átlagnál gyengébb színmegjelenítést és szűkebb láthatósági szöget tesz lehetővé, ugyanakkor ennek előállítása a legolcsóbb. Igaz néhány drágább modellnél a plusz szolgáltatásokat, mint pl. TV tuner, második kijelző, webkamera) illetve a dizájnt is meg kell fizetnünk. Vannak kakukktojások is a felhozatalban, hiszen hazánkban is fellelhető két S-PVA panellel szerelt 22"-os TFT (a HP és a Lenovo kínálatában), ám ezek 100-110 ezer forintba kerülnek, és annyit bizony nem érnek, pontosabban nem sokkal többért vehetünk szintén S-PVA panellel szerelt 24"-os monitort is. Ha már a nagyobb méretű kijelzőknél tartunk, itt is elmondható, hogy az igazán megfizethető termékek mind TN+Film panellel készülnek, így ugyanaz a negatívum igaz rájuk, mint 22"-os társaikra. Ennek ellenére vannak ígéretes példányok, de nem könnyű választani itt sem. Márkákhoz semmiképpen ne ragaszkodjunk, mert rengeteg féle panellal szerel mindenki, nem lehet tutira menni. Általánosságban talán a Samsung és a Benq monitorokkal lehet a legkevésbé mellélőni a 24"-osok között, a 22"-os termékskálánál a duó mellé csatlakozik az LG is. Aki még ennél is nagyobb TFT-re vágyik az 100 ezer forinttól kezdhet nézelődni, itt indulnak ugyanis a 26"-os monitorok. Itt a Fujitsu-Siemens kínálja a legolcsóbb alternatívát, a Samsung és a Benq csak majd' 20 ezerrel drágábban tud felmutatni értékelhető (de sokkal jobb) modellt. Mivel ez a méret még nem olyan népszerű, mint az előző kettő, így a választék egyelőre igencsak szegényes. S-PVA panellel szerelt jószágokból csak kétféle található, az egyik a kifutó (de amúgy remek) Dell 2707WFP, a másik a Samsung 275T+.





	22" BENQ E2200HDA	22" SAMSUNG T220HD	24" BENQ FP241W	27" DELL ULTRASHARP 2707WFP
+	Full HD felbontás	Digitális tuner, 2 HDMI	S-PVA panel, állítható magasság	S-PVA panel, állítható magasság, USB HUB
-	nincs HDMI csatlakozója	a TN paneles mezőnyhöz képest drága	nincs HDMI csatlakozója	nincs HDMI elég drága
	39.000 Ft	79.000 Ft	118.000 Ft	220.000 Ft

FSP CORSAIR

TÁPEGYSÉG

A tápegységek piaca sem változott sokat az elmúlt évhez képest, ez mondjuk annak is betudható, hogy jellemzően nem érkeztek olyan nagy étvágyú alkatrészek, amelyek indokolták volna a drasztikus fejlesztést.

Ennek ellenére sorra-rendre jelentette be majd' minden gyártó a 7-8-900, sőt nem ritkán 1000W feletti monstrumait, amelyek akkora áramfelvételt bírnak el a 12V-os águkon, hogy gyakorlatilag négy-öt irodai konfigot simán rájuk lehetne kötni. Ugyan van nekünk egy GeForce GTX 280-unk meg egy Radeon HD 4870X2-őnk, de tapasztalataink alapján még az utóbbihoz is bőven elegendő egy minőségi 450-500W-os tápegység, így pl. a Thermaltake 1000 meg 1200W-os ToughPower dögjein csak jóízűeket mosolyogtunk. A gyártók erősorrendje sem változott, inkább bővült. Ide is betette a lábát az OCZ, amely StealthXtreem és GameXtreem sorozatával remek alternatívát kínál a többi minőségi cég mellett. A hazai piacon a legkisebb változat az 500W-os StealthXtreem, jelenlegi 16 ezer forintos árával az egyik legolcsóbb minőségi 500W-os táp a boltokban. A Gigabyte is tovább színesíti a palettát, a belépő Superb tápok inkább árukkal hódítanak, viszont a drágább Odin Prók és Odi GT-k már tudnak is valamit, kár, hogy nem képesek egy az egyben versenyre kelni a Corsair HX és TX szériájával. Apropó Corsair, idén is őket találtuk a legmegbízhatóbbnak, a VX450 még mindig megéri a pénzét, igaz az árak emelkedésének hatására már majdnem 20 ezer forintba kerül a nyári 14 ezerrel szemben. A HX520-at azoknak ajánljuk, akik valamivel nagyobb teljesítményt, vagy kábeldzsumbujtól mentes rendszert szeretnének. Új versenyző a múlt hónapban megjelent CX400, amely sajnos jelenleg annyiba kerül, mint a VX450 nyáron, de mindenképpen érdemes rá egy pillantást vetni. Ha már a 400W-nál tartunk, a belépő kategóriában még mindig az FSP versenyzője a leginkább javasolt.

FSP ATX-400PNF

+ átlagos gépekhez elegendő teljesítmény
- kevés csatlakozóval rendelkezik

8.000 Ft

CORSAIR PSU 520HX

+ halk, moduláris, a legtöbb konfigurációhoz elég
- viszonylag magas az ára

28.000 Ft

SAMSUNG WESTERN DIGITAL

MEREVLEMEZ

A vinyók piaca az év középső részében szinte virágzott, a gyengülő dollár miatt gyakorlatilag fillérekért lehetett nagy merevlemezeket kapni. Sajnos a világgazdasági válság óta az árak visszatértek az év első felében látottakhoz, így a vásárlókedv is a szerényebb méretű adattárolók felé vette az irányt.

Az átlagos mennyiség gamer körökben az 500 GB volt, hiszen csak 2-3 ezer forinttal bizonyult drágábbnak a 320 GB-os táraknál. A nagy olcsócság időszakában sokan táraztak be az átmenetileg 23 ezer forint alá süllyedt 1 TB-os Samsung F1 merevlemezekből, ám meghibásodási arányuk pár hét után elriasztotta a leendő vevők egy részét. Mostanra a Western Digital is elárasztotta a piacon olcsó 1 TB-os lemezével, és tekintettel arra, hogy egy árban adják a Samsung F1-gyel, néhányan átpártoltak hozzájuk. Van viszont a cégnek egy olyan sorozata, amely nem csak fogyasztásban, de hőtermelésben és zajszintben is elpáholja normál vetélytársait. Az 5400 és 7200 percenkénti fordulatra egyaránt képes Green Power az egyik leghalkabb merevlemez a piacon, amit „hallottunk", igaz gyorsaságban valóban nem veszi fel a versenyt az idei év slágerével, a Samsung F1-gyel. Elmondható továbbá az is, hogy ez a két gyártó a legnépszerűbb hazánkban, a Seagate-et már a Hitachi is megelőzte, hiszen olcsóbb és többnyire jobb terméket tesznek le az asztalra. Az idei év nagy durranása a flash memóriás SSD meghajtók megjelenése volt, ám áruk még nagyon magas és kapacitásuk is csekély, de a jövő mindenképpen róluk fog szólni, ez már tisztán látszik. Nagyon drága noteszgépekbe előszeretettel pakolják őket brutális sebességük és alacsony fogyasztásuk, valamint nem létező zajszintjük miatt.

SAMSUNG F1 320GB SATA2 16MB

+ halk, rendkívül gyors
- nincs említésre méltó negatívuma

13.000 Ft

WESTERN DIGITAL GREEN POWER 1TB

+ nagyon halk, alacsony a hőtermelése
- drágább, mint az átlagos 1 TB-os vinyók

40.000 Ft

LOGITECH MICROSOFT

BILLENTYŰZET

A billentyűzetben sok újdonságot kitalálni már nem lehet – gondolnánk elsőre, de nem ezért fizetik a nagy cégek a sok-sok tervezőt és álmodozót: minden évben kell valami egészen új, egészen forradalmi.

Ezek többsége persze eleve elvetélt ötlet és csak rontja a használhatóságot. Azért persze akad olyan is, ami megveti a lábát és hamarosan elterjed az olcsóbb modelleknél is. A játékosok idén igazán újat a Microsoft SideWinder sorozatába tartozó X6-tól kaptak, méghozzá az alap billentyűzet mindkét oldalára felcsatolható numerikus pad képében. Ez jobb oldalon az eredeti funkcióját látja el, baloldalon azonban a játékosoknak nagy segítség a rengeteg makrózható gomb és a kényelmesebb kezelés miatt. A Logitech az ergonomikus vonalat vitte tovább a Wave modellel, valamint egy kevésbé játékosoknak szánt, ám szuper vékony, szuper elegáns tasztatúrát is piacra dobott Illuminated Keyboard néven.

A tökéletes játékos billentyűzetet vadászóknak idén a Microsoft SideWinder, a Logitech G széria, a Razer „drágaságai” (pl. Tarantula) vagy a specifikus kiegészítésekkel egyedivé varázsolható Zboard közül kell választaniuk, és továbbra is kénytelenek az angol kiosztást megszokni – csúcsbillentyűzetet magyarítani ugyanis nem éri meg. Ma már olyan extrákkal segítik a hardcore játékosokat, mint például a játék közbeni makró rögzítés lehetősége, a Logitech G15-nél a kijelző vagy például a SideWinder X6-nál a Cruise Control, ami akár 4, általunk kijelölt gombot is lenyomva tart helyettünk. Ezeknél a modelleknél az extrákban nem szenvedünk hiányt, ezért a végén a személyes kényelem és a könnyen megszokható, általunk preferált kiosztás alapján döntsünk.

LOGITECH G11

\+ sok makró gomb, háttérvilágítás
– csak angol kiosztás, nem mai darab

14.490 Ft

MICROSOFT SIDEWINDER X6

\+ hasznos extrák, erős makró funkció, háttérvilágítás
– csak angol kiosztás, az átcsatolást szokni kell, nem dönthető

17.990 Ft

LOGITECH RAZER

GAMING EGÉR

Az egerek világában is erősen törni kell a fejüket a tervezőknek, hogy valami igazán hasznos újdonsággal rukkolhassanak elő évről évre. A játékosoknak szánt modellek itt egyben a csúcskategóriát képviselik hatalmas felbontással, rengeteg gombbal és számtalan extrával.

A felállás nagyban hasonlít a billentyűzeteknél bemutatotthoz: a Logitech és a Microsoft uralják a piacot, ám itt azért több, potenciális kisebb céget is találunk a magyar piacon. Az egyik legismertebb ezek közül a Razer, aki ugyan összeállt egy egér erejéig a Microsofttal (Habu), ám inkább saját egyedi fejlesztései kedveltek a játékosok körében. A cég legújabb modellje, a világ első játékos egerének, a Boomslangnek a gyűjtői változata. A régi designba már természetesen a legújabb technológiát bújtatták, ám a limitált darabszám (10 ezer) és a gyűjtői változat miatt méregdrága mulatság ez a modell. A cég zászlóshajója a Lachesis – ami latinul csendes halálhozót jelent –, a PC-s egerek világában pedig egy 9 gombos, programozható, saját memóriával ellátott, 4000 dpi-s lézeres egeret takar.

A Microsoft a SideWinder X6 billentyűzethez igazította X5-ös egerét, ami 2000 dpi-s, gombjai programozhatóak, súlya változtatható, ám igencsak nagyméretűre sikerült, ráadásul a gombok elhelyezése sem a legszerencsésebb.

A Logitech nem sokat változtatott a már bevált modellen: konkrétan semmit. A G9-es egér a mai napig az egyik legjobb választás játékosok számára a maga 3200 dpi-s felbontásával, profilmemóriájával, cserélhető keretével és súlyozásával, a MicroGear görgő is jó szolgálatot tesz, ahogy a csúszó talpak is a játékosok kényelmét növelik.

RAZER LACHESIS

\+ 4000 dpi, saját memória, kiváló teflon talpak
– kényelmetlen gombelhelyezés, szokatlan design, drága

15.500 Ft

LOGITECH G9

\+ 3200 dpi, 5 profil tárolása, MicroGear görgő, egyedi súlybeállítás
– nagyon drága, a MicroGear helyett a SmartShift jobb görgő lenne

15.990 Ft

ASUS MSI

GAMING LAPTOP

Az asztali PC gyakorlatilag halottnak tekinthető, mindössze két kategóriában tartja még magát: a nagyon olcsó és a nagyon brutális, játékra kihegyezett konfigurációk azok, amelyek eladhatóak.

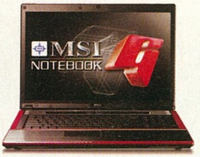
Csak ez a két terület az, ahol a noteszgépek még nem nyomták le őket, de a gyártók nagyon igyekeznek legalább a játékosok kegyeit elnyerni. Ellenük dolgozik viszont az, hogy a noteszgépekben energia- és hűtési gondok miatt a grafikus teljesítmény még elmarad az asztali masináknál elérhető konfigurációk mögött.

A tipikus játékos notebook általában nagy és nehéz, ezért cserébe csúcskategóriás processzor, hatalmas merevlemez és persze nagyfelbontású kijelző jár hozzá. Emellett színes LED-ek, grafikák, a külön jelölt WASD billentyűk és más extrák biztosítják, hogy egy LAN partyn a sötétben is mindenki lássa, milyen géppel jöttünk. Mivel ezek a gépek általában legalább 17"-es kijelzőt használnak, sokat utazni nem érdemes velük, hiszen csak a legnagyobb táskákban tudjuk magunkkal vinni őket, mivel pedig súlyuk is ritkán marad 4-5 kiló alatt, hosszabb távon nem is kényelmesek.

Itthon általában az MSI és az ASUS kifejezetten játékra kihegyezett modelljeit érhetjük el a legkönnyebben – itt van például az ASUS G70s T9500-as processzorral, SLI-ben üzemelő 8700M GT grafikus chipekkel, két darab 250 GB-os merevlemezzel, és persze 1920x1200 pixeles felbontású, 17"-es Color-Shine kijelzővel csekély 729 ezer forintért.

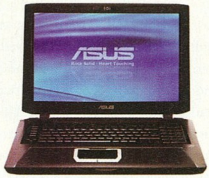
Ha olcsóbb gépet szeretnénk, vethetünk egy pillantást az MSI GX720-asára, amely P8400-as procival, 1680x1050-es kijelzővel és 9600M GPU-val 350 ezer forint körüli áron kapható.

MSI GX720



+ tudásához képest kedvező ár, jó design
– a 9600M teljesítménye néha kevés a legújabb játékoknak

349.000 Ft



ASUS G70S

+ gyors és designos
– nagyon drága, ráadásul a grafikus kártyák is lehetnének újabbak

729.000 Ft

PTI APPLE

MÉDIALEJÁTSZÓ

Ma már elég snassz dolog a csak zenehallgatásra használható MP3-lejátszó – amelyik készüléknek színes kijelzője van, az rendszerint képes fotók és kisfilmek megjelenítésére is.

Az árlistákban ezeket általában MP4 lejátszóként hirdetik, mi azonban maradunk a médialejátszó megnevezésnél. Ebből a kategóriából azonban rögtön ki is hagyjuk azokat az eszközöket, amelyek bélyeg nagyságú és 128x128 pixel körüli felbontású kijelzővel rendelkeznek, 15 fps-sel játszanak le saját kódolóprogramjukkal átalakított klippeket, azaz egyáltalán nem alkalmasak arra, hogy utazáshoz magunkkal vigyük kedvenc sorozatunk első évadját.

Az ideális médialejátszó 4 hüvelykes, szélesvásznú kijelzővel rendelkezik, mérete pedig lehetőleg minél közelebb áll egy 4 hüvelykes, 16:9-es oldalarányú téglalaphoz. Üzemidőből a minél hosszabb annál jobb (persze a nagyobb akku nagyobb tömeget és méretet jelent), és persze az sem árt, ha számítógépen lejátszható filmjeinket minimális konverzióval tölthetjük le hordozható eszközünkre.

Ezen, és más kritériumok alapján jelenleg itthon a legjobb médialejátszó az új iPod Touch – tud mindent, amit az előbb felsoroltak alapján elvárnánk, gyönyörűen néz ki, kezelhetősége kiváló, és szolgáltatási szintje is magas. A zene, kép, és videolejátszáson túl került bele WiFi-adapter is, így netezhetünk, leveleket olvashatunk és chatelhetünk is rajta, ezen kívül letölthetjük rá az Apple online boltján elérhető apró kis alkalmazásokat is.

Más árkategória az egyébként külsőre hasonló PTI P88, amely 4,3"-as, 480x272 pixeles kijelzővel rendelkezik, van benne diktafon és rádió is, ráadásul még többféle videoformátummal is kompatibilis.

PTI P88

+: kedvező ár, jó funkciók
– kevés alapmemória, nyomógombos kezelés

25.800 Ft (4 GB + microSD)

IPOD TOUCH 2.0

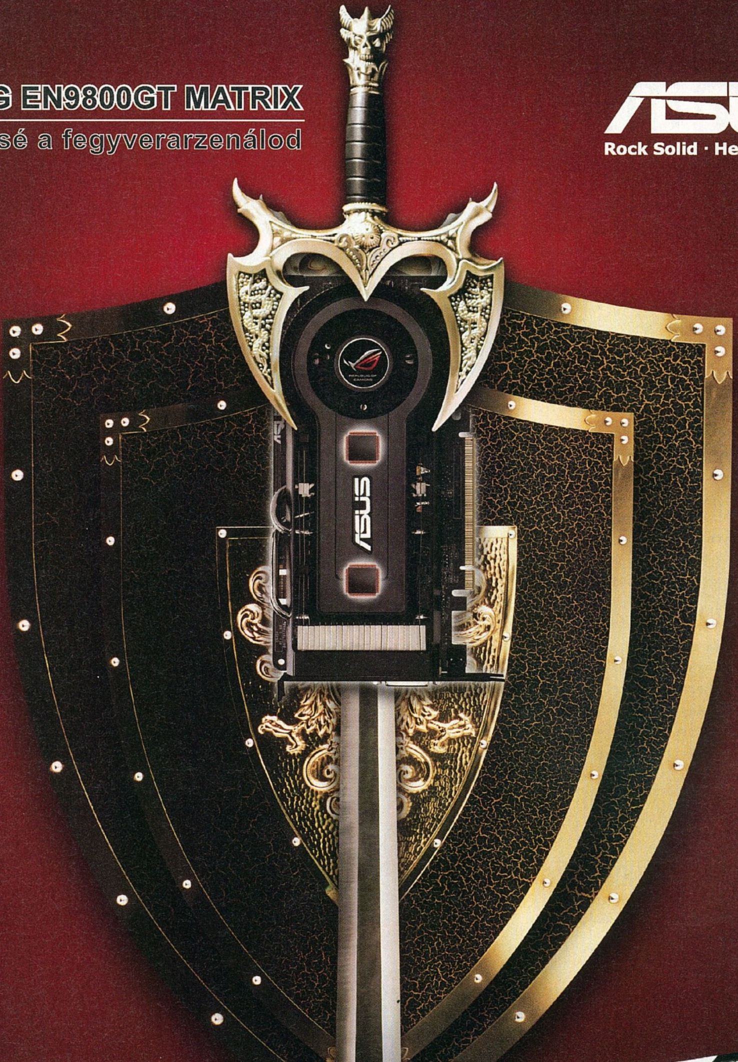
+ gyönyörű kivitel, kiváló kezelhetőség, WiFi
– drága, iTunes nélkül nem működik

83.990 Ft (16GB)

ASUS ROG EN9800GT MATRIX

Tedd teljessé a fegyverarzenálod

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching



A küzdelem csak most vált igazán kiélezetté az ASUS ROG (Republic of Gamers) EN9800GT MATRIX/HTDI/512M megjelenésével, amely könnyen a digitális uralomra törhet. Játék közben az intelligens ASUS Super Hybrid Engine segít, hogy a lehető legjobb formádban vehesd fel a harcot az ellenséggel. A folyamatos információgyűjtésnek köszönhetően a GPU képes 3D üzemmódban 15%, illetve 2D-ben 30%-os teljesítmény-növekedést elérni. Emellett egy olyan csúcstechnológiás hűtési újítás tartja alacsonyan a hőmérsékletet a legintenzívebb igénybevétel során is, mely egyesíti mind a ventilátor, mind a hűtőborda előnyeit, hogy optimális hűtést szolgáltasson a döntő megmérettetés folyamán. Vagy energiamegtakarítással egybekötve proaktív előhűtést biztosít alacsony terhelés mellett. Az ötletes iTracker alkalmazás segítségével könnyedén testre szabhatod és késedelem nélkül beszabályozhatod a grafikus kártya beállításait. Ehhez négy alapértelmezett profilt és egy felhasználói üzemmódot biztosít, hogy könnyen megfeleljen a grafikus igényeidnek.

Mobiljátékok

írta · LtB

A mobilrovat szűkössége miatt mindig igyekszem az adott hónap termésének a legjavát bemutatni, de ennek ellenére sem emlékszem, hogy volt-e valaha tripla kilences értékelés. Nagyon szigorúra sikeredett a karácsonyi felhozatal, okkal érezheti minden megszállott mobil játékos a mennyben magát.

ONE

Fejlesztő: *Digital Legend* Értékelés: *9/10*
Platform: *N-Gage*

Az első N-Gage életciklusának vége felé jelent meg eredetileg a One, azonban a Mile High Pinballhoz hasonlóan ez a játék is érdemesnek találtatott a felfrissítésre, így megkezdhette hódító útját a második generációs N-Gage-en is.

A One 3D bunyós játék, ráadásul a realisztikusabb fajtából, így fejek letépésére és vérszökőkutakra nem kell számítani. Kőkemény utcai harcról van szó, a világ minden sarkát bejáró sztorival – berlini parkolóház, indiai lepukkant gyártelep és még sorolhatnám a hangulatos arénákat. A történetet rajzolt állóképek formájában ismerjük meg, amolyan bunyós játékhoz pont elég kategória, csodákra nem kell számítani. A játékbeli hősünket magunknak

kell elkészíteni – az öltözékek mellett a küzdőstílust és a járulékos mozgásokat is mi választjuk ki, bár eleinte nem túl bő a repertoár. Természetesen a küzdőstílus a legfontosabb, az alapesetben elérhető nehéz mellett még megkapjuk majd a gyors és a fegyveres stílust is. Nincs sok gombra szükség az irányításhoz, az iránygombok mellett az ütés és a rúgás egy-egy billentyű, ebből adódóan a kombók sincsenek túlbonyolítva.

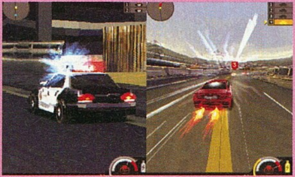
A grafika párját ritkítja, gyönyörűen mutatja be a platform képességeit és a hangokra sem lehet panasz. Az egészre azonban az on-line ranglista teszi fel a koronát, iszonyúan részletes és akár jelentősebb városokra lebontva is vizsgálódhatunk, ráadásul Magyarországot is tartalmazza a program. A hab a tortán a Bluetooth-os multi, így válik kihagyhatatlanná minden N-Gage tulajnak ez a játék.

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

Fejlesztő: *EA Mobile* Értékelés: *9/10*
Platform: *Java*

A Need for Speed sorozatra mobilon a töretlen fejlődés volt jellemző, minden egyes új rész komoly csiszolásokat hozott az előzőhöz képest, és ez a mostani részre is maximálisan igaz.

A menü nem terhel felesleges sallangokkal, a megszokott Quick Race és a Career vonja magára rögtön a figyelmet. Az előbbi azt hiszem nem igényel különösebb magyarázatot, az igazi izgalmak a karrier módot választva várnak a játékosra. A formula a következő: a város négy nagyobb területén belül találhatóak a feladatok, melyeket olyan sorrendben teljesítünk, ahogy kedvünk tartja, majd az adott helyszín főnökét legyőzve mehetünk a következő negyedbe. Meglehetősen változatosak a kihívások, a szokásos sprint, körverseny, körönkénti kieséses



verseny trió mellett néha fel kell dúlni a várost, rendőröket kell kilökdösni az útról vagy a traffipaxaikkal packázni – variációkban tehát nem lesz hiány. Ami viszont igazán kiemelkedő, az a karrier mód és az autók átgondolt tuningolása. A versenyekért csak egyszer kapjuk meg a maximális pénzjutalmat, az újrajátszások esetén már jóval kevesebbet tehetünk zsebre, ráadásul az egyre jobb autókba nyilván egyre drágábbak is az alkatrészek. E jellemzők remek egyensúlya adja, hogy komolyan át kell gondolni a járművet érintő döntéseket.

A játék kifejezetten jól néz ki, a lehetőségekhez mérten részletesen kidolgozottak az autók és a város is – a körítés e területét nem érheti panasz, ellenben a történetből egy kicsit többet átadhatnának a mobil verzióba, legalább így szöveges formában. Másba viszont nem tudok belekötni, remekül sikerült és meglepően tartalmas az Undercover mobilon, erősen ajánlott a kipróbálása!

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Fejlesztő: *Distinctive Dev.* Értékelés: *9/10*
Platform: *Java*

A Tomb Raider sorozat mobilon eddig megjelent részei meglehetősen ingadozó minőségűek voltak, így nem is igazán tudtam, hogy mire számítsak, mikor kezembe vettem az új részt, bár az előzetesen látott képek alapján ígéretesnek tűnt.

Az első pozitív meglepetés már rögtön a játék elején fogad, ugyanis itt kérem van épkézláb történet, rendesen szöveges párbeszédekkel, ahogy kell. Nem kell epikus magasságokra számítani, de telefonos játékhoz képest ez a rész teljesen rendben van. Az irányítás a következő meglepetés, ugyan 3D a játék, a teljes mozgásszabadságról azonban le kell mondani – de ez inkább előnyére válik a programnak. Sikerült úgy egyszerűsíteni, hogy az nem hat butításnak, öt

perc játék után már fel sem tűnik, hogy a folyosókon gyakorlatilag sínen haladunk. Cserébe szinte minden tevékenységet valamilyen minijáték segít elvégezni, kezdve a nagyon jól kitalált falmászástól a pályánként változó fejtörőt tartalmazó trükkösebb ajtók kinyitásáig. Ez utóbbi feladványok egyébként külön is elérhetők a menüből a Puzzle pont alatt. A három nagyobb helyszín kifejezetten hosszú, körülbelül az első önmagában kiteszi egy átlagos mobil játék hosszát. Szinte a játék végéig folyamatosan kapunk új játékelemeket, ismétlődő, unalmas feladatokról tehát nem lehet szó, ráadásul Lara mozgásrepertoárja is meglehetősen korrekt.

A látványra nem lehet panasz, az ugrálós részek éppúgy remekül néznek ki, mint a homokbilos száguldozás vagy a főellenfelek. Rendkívül változatos, kiválóan felépített és nem utolsósorban nagyon szórakoztató játék az új Tomb Raider, szinte kevésnek érzem a kilenc pontos értékelést (de 10-et elvből nem adunk).

A LEGFRISSEBB
MOTORREVÜ MÁR
AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!
2009 JANUÁR
A VEZETŐ MOTOROS MAGAZIN
MOTORREVÜ
WWW.MOTORREVU.HU
HONDA V4
KONCEPCIJÓÓ!
HORMON-KEZELÉS
HURRÁ, LÁTOK!
Fénytuning:
Xenon
2008 SBK GÉPEI
Exkluzív teszt
CSAK ITT
HASZNÁLT MOTOR
Suzuki
Bandit
KAWASAKI
ER-6n 2009
ÁRA: 790 FT
ELŐFIZETŐKNEK: 550 FT
TÚRA: VELENCE, PISA, FIRENZE, SAN MARINO
ÉSZAK-OLASZ KÖRUTAZÁS
CSAK
790Ft

Hardvermentőöv

írta · Horváth Patrik

DX10.1

Kedves PC GURU!

Szeretnék választ kapni egy kérdésre...

A Windows Vista Service Pack 1 minden esetben tartalmazza a DirectX 10.1-et, vagy később a Windows Update frissítések között települ majd, esetleg be lehet szerezni hivatalosan is? ...nem tudom hogyan működik ez a dolog...ezért szeretnélek megkérdezni titeket, hogy osszatok meg velem pár infót ezzel kapcsolatban.

Előre is köszi! Ádám

Cool az újságotok

Kedves Ádám!

A Service Pack 1 nem tudom tartalmaz-e DirectX frissítést, hiszen csak a biztonsági problémákat javító update-eket szokták ilyenkor összegyűjteni a Microsoftnál. Windows Update-tel biztos, hogy soha nem fog frissülni a DirectX, a legegyszerűbb ha ellátogatsz a www.microsoft.com/directx weboldalra és letöltöd a legfrissebb változatot (ez egy pici installer program, ami a netről tölti le azokat a hiányzó könyvtárakat, amik neked nincsenek meg).

5.1-ES FÜLES

Üdv PC Guru

Azzal a problémával fordulok hozzád, hogy régóta szeretnék már egy 5.1 fülest venni viszont főleg az xbox360-omhoz kellene. Most úgy van megoldva az xbox360 hangja és képe, hogy egy VGA kimenetes kábellel van a monitoromra kötve, a hang pedig egy átalakítóval megy bele a 2.1-es hangfalam mély hangfalába, a mélybe pedig be van dugva a sztereó fülesem. Ez a megoldás se a stereo kábel miatt, se az egyéb technikai probléma miatt nem valósítható meg 5.1-nél. Tehát arra gondoltam hogy veszek egy USB-s fülest és azt dugom az xbox360ra. Így az xboxhoz is jó lesz a füles és a gépen is tok játszani/zenét hallgatni. A Zalman Theatre 5.1 USB fejhallgatót választottam ki erre a célra, viszont az a baj hogy nem biztos, hogy xbox360 kompatibilis. 1. Kérdésem ez a termék Xbox360hoz jó-e? 2. Vagy esetleg tudsz jobbat ajánlani? 3. Az USB nagyon lehúzza a procit? Max ár 15eFt és a 5.1 hangfal rendszer+TV nem megoldás számomra. Konfigom a biztonság kedvéért: Intel P4 3Ghz processzor 1gb RAM 256 mb videokártya.

üdv dömigery

Kedves Gergő!

Attól függetlenül, hogy én abszolút nem ajánlom bármilyen 5.1-es fejhallgató beszerzését, a Zalman RS6F-fel működnie kell a konzolnak, ha USB-n tud hangot kiküldeni a gépezet (sajnos nem ismerem az X360 ezen részét, a menürendszerben biztos utána tudsz járni). Szerintem jobban járnál egy minőségi sztereó fejhallgatóval, ahol remek minőségben átjönnek a magas- és mélyhangok is, hosszú távon biztos vagyok benne, hogy nagyobb élményt nyújt, mint egy átlagos minőségű "térhangzású" verzió. Érdemes külföldi X360 fórumokon körülnézni (használd a keresőt), hogy kinek mi jött be 5.1-es fejhallgatók terén (ahogy láttam a választék nagyon szűk, főleg ha leszűkítjük a kört az itthon kapható termékekre). Ha mégis a sztereó mellett döntenél, akkor a Sennheiser HD555, AKG K512/K514 nyugodt szívvel ajánlható fülesek.

ÚJ NOTI KÉRDÉS

Hi PC Guru Team!

Lenne egy kérdésem. Kinéztem egy új laptopot és kéne a véleményetek. Acer Extensa 5620G-5A2G25 (LX.EA20X.168), Intel Core 2 Duo 1,83 GHz, 2x1 GB DDR2 memória, 250 GB HDD, ATI Mobility Radeon HD 2400 XT 256 MB RAM, inkább játékra használnám.

Köszi: Krisz

Kedves Krisztián!

Először is játékra nem vennék notebookot, mert csak. Másrészt ha mégis, akkor a videokártyára figyelnék oda a legjobban, ami az általad kiszemelt gépnél harmatgyenge. Javaslom, hogy Radeon HD3650, Radeon HD3850, GeForce 9600M GT, GeForce 9650M GS típusok után keresgélj, azaz olyan noteszgépeket nézz, amelyekben valamelyik van ezek közül. Nem találtam meg pontosan azt a típusú gépet, amit a levélben említettél, de ha jól sejtem 150 ezer forint környékén lehet, nos ebben az árkategóriában sajnos rengeteg kompromisszumot kell kötni, ha gyors gépet akarsz. Le kell mondani a jó anyagminőségről és ergonómiáról, a halk működésről és elképzelhető, hogy még az előtelepített jogtiszta operációs rendszerről is. 165 ezer forint környékén hozzájuthatsz egy szintén Acer Extensa géphez, ám ennek a pontos típusa 5630G-582G25MN. A főbb alkatrészek igencsak erősek, egy 2 GHz-es Core 2 Duo képviseli a CPU erőt, a memória itt is 2 GB, ahogy a merevlemez is 250 GB. A legnagyobb és igazán fontos különbség viszont a videokártya, amely egy Radeon Mobility HD3650 512 MB saját videomemóriával. Operációs rendszer sajnos nem jár hozzá (vagyis egy Linux van előtelepítve rajta), de valószínűleg nem lesz túl nagy gond egy Windows telepítést megoldani. Én viszont továbbra is azt javaslom, hogy jól gondold át ezt a játéknotebook témát, mert bővítési esélyed a memóriát leszámítva kb. nulla és már most is kompromisszumokra kényszerülsz olyan játékok esetében, mint a Crysis, a Far Cry 2 vagy a Stalker: Clear Sky. Ha a helyfoglalás miatt vennél noteszgépet, akkor inkább egy micro ATX-es házikóba épített PC-t raknék össze ennyi pénzért egy 22"-os monitorral, annál is inkább, mert kb. dupla ilyen gyors és később is bővíthető gép lesz belőle. A notebook-os történetet csak akkor

Általános TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

"javaslom", ha sokat fogsz utazni, remek karizmokkal rendelkezel és tényleg játékokkal szeretnéd az idő nagy részét elütni (amelyet utazás közben csak konnektor közelében tudsz megtenni, mert 1 órát bírnak ezek a gépek masszív 3D-s terhelés mellett).

5.1 HANGFALSZETT PC-HEZ ÉS PS3-HOZ

Sziasztok! Szükségem lenne egy jó 5.1-es hangfalszettre, amire egyszerre tudnék rákötni egy pc-t és egy ps3-at (utóbbit ha lehet optikain keresztül). Elvileg egy Logitech z-5500-as szett tökéletes lenne, a gond csak az, hogy mindenütt azt írják, hogy nagyon durván szól, és nagyobb terekbe ajánlott, és nekem elég kis helyre kéne (kb 2x3m). Szóval tudnátok ajánlani valami hasonló terméket kisebb teljesítménnyel, vagy szerintetek jó lenne a z-5500 is halkan használva (egyébként sem bömböltetném, sajna a szülők nem engedik:))? Nem vagyok túl vájtfülű, a max. hangerő egyáltalán nem szempont, a hangminőségre sem vagyok túl érzékeny, a lényeg inkább, hogy a térhangzás meglegyen mindkét gépen. Esetleg létezik valami olcsóbb erősítő, amit rá tudnék kötni mondjuk egy x-540-es vagy g51-es szettre? Tehát így nézne ki: pc, ps3 -- erősítő -- Logitech x-540 vagy g51 vagy valami hasonló. (Ez estben légyszi konkrét márkát adjatok meg, abszolút nem vagyok otthon ebben a témában.) Egyébként ez az erősítős megoldás a legkevésbé szimpatikus, mert egyrészt nem nagyon van hely egy erősítőnek, plusz a kábeldzsungel is tovább nőne, és eggyel több eszköz romolhat el. Valami olyasmiről is hallottam, hogy a pc hangkártyáján keresztül kötik rá a ps3-at a hangfalakra. Ez lehetséges? Ha igen, milyen hangkártya kéne hozzá? És ilyenkor a pc be kell, hogy legyen kapcsolva, hogy a ps3-ból eljusson a hang a hangszóróba? Összesen maximum 70 000 Ft-ot szánnék az egészre. Légyszi segítsetek, fontos lenne. Előre is kösz a választ! Paco

U.I.:Egyébként a z-5500 beépített dekódere lényeges az én szempontomból?

U.I. 2: Király az újság, habár Grathék hiányozni fognak. De csak így tovább!

Kedves Illés! Én az erősítős történetet hanyagolnám, mert igazán jó minőségűt még házimoziból sem fogsz kapni 50-60 ezer forint alatt. A Logitech G51-et szintén mellőzném, nem egy jól sikerült rendszer, elég csúnyán szól a többi Logitech megoldáshoz képest. A Z-5500-at szerintem kisebb szobába is be lehet tenni, bár nem látom még tisztán, hogy egy 2x3 méteres helységbe hogy tudsz elhelyezni négy szatellit hangszórót, de te biztos már mindent elterveztél. Tudnod kell, hogy elég erősen vissza fogják verni a falak a hullámokat, így nagyobb hangerőn "búgós" lesz már a mély, így kénytelen leszel alacsony hangerővel hallgatni mindenképpen azt, amit szeretnél. Említetted, hogy azrét nem szeretnél az erősítős megoldás mellett kikötni, mert már így is soka a kábel a szobádban. Ha ez (mármint a kábelezés) szintén szempont, akkor a Z-5500 helyett talán jobban jársz a Z-5450-nel, amelynek egy része vezeték nélkül működik, ráadásul több kimenete is van, mint a Z-5500-nak, cserébe talán nem szól annyira ütősen, de még így is bőven veri mind az X-540-et, mind a G51-et. A Z-5500 és a Z-5450 ára nagyjából megegyezik, amely 70-75 ezer forintot jelent.

Levrov

írta · *Miguel*

SZISZTOK FIÚKÁK! ÉS SZIASZTOK LÁNYKÁK!

Mondtam, vagy nem mondtam, hogy idén is lesz karácsony? Na ugye, hogy mondtam. Most ezzel nem arra akarok utalni finoman, hogy nélkülem még az év legfontosabb napja sem jön létre, hanem csak annyit közölnék a kedves olvasókkal, hogy ha én egyszer azt mondom valamire, hogy lesz, akkor az bizony akkor is megtörténik, ha decemberig kell várni rá. Itt is van az első levél, csak közvetetten kapcsolódik, de borzasztóan fontos, ráadásul rólam szól, hehe.

ÚJ SEPRŰ

Halihó!

Rövid leszek. Egészen biztos vagyok benne, hogy csak nekem tűnt fel (na jó, rám szóltak) az, hogy új Hír-, bemutató-szerkesztőt köszönthetünk a PC GURU-ban. Na kit? A jó öreg Miguelt. Ez jó dolog. Kívánok kellemes ünnepeket és ehhez hasonló dolgokat

Allah legyen veletek, találkozunk mecsetben.

iverson2 the one

Kérem, nem ment ez olyan könnyen. Egyrészt ugye másfél évig úgy kellett ármánykodjak a háttérből, hogy a többiek, de legfőképp Sasa és Grath ne vegyék észre, mi is gonosz tervem végső célja. Aztán mikor ez kevésnek bizonyult, rá kellett vennem hazánk legismertebb mentalistáját, hogy alkalomadtán fűrészelje ketté Grath-et, persze a pancser mellétrafált.

Így maradt a legegyszerűbb megoldás: várni és csendben dolgozni, majd ártatlan arcot vágni az ex-szerkesztők távozásához. Ezt tudnám javasolni mindenkinek, akinek kedve támadt a lapnál dolgozni – másfél év cikkírás, tíz hónap olvasószerkesztés, és hipp-hopp, már bent is vagy a tutiban.

AZÉRT NEM PC-S, MERT...

Szevasz Miguel!

Azért írok most neked, mert az előző számban böngésztem a nyereményjátékokat és arra lettem figyelmes, hogy PC-s szoftvert nem is lehet nyerni, szinte az összes játékotok a konzolosoknak szól. Oké a Fallout nem, de ott meg nincs is program, csak néhány ilyen extra cucc, ami szép, de sokra nem megy vele az ember. A dolog leginkább a Spider-Man esetében fájó, hiszen minden van, Xbox, Playstation 2 és 3, de pont a PC maradt ki? Miért van ez? Nem lehetne, hogy inkább PC-s nyeremények legyenek a lapban?

Üdv,
Vilmos

Nomostan, erre a rövid válasz az, hogy nem is igaz, mert a Red Alert is PC-s, nyenyenye. Viszont ha nem akarom az öntelt bunkó látszatát kelteni, akkor mesélekk kicsit a nyereményjátékokról. Úgy megy a dolog, hogy egy-egy lapszám elkészítésekor elkezdünk kilincselni a forgalmazóknál, hogy nincs-e véletlenül elfekvőben egy-egy darab, nyereményjáték szempontjából érdekes műanyagdoboz, amitől szívesen megszabadulnának. Akik esetleg igennel válaszolnak, azok elküldenek egy csomagot, aminek tartalma nekünk is meglepetés, egészen a felbontás pillanatáig.

Természetesen nekiállhatnánk vitatkozni, hogy de hé, hát mit kezdjünk mi a PS3-as változattal, mikor nekünk PC-s lapunk van, de úgy vagyunk vele, hogy inkább mindent megköszönünk szépen, és jól sorsolunk, mert legalább van mit szétosztani a megszállott Guru-olvasók között. Ezért van tehát az, hogy bár mindig célozgatunk arra, mennyire jó lenne PC-s verziót kapni, nem mindig így alakulnak a dolgok. (Most arról nem is beszélek, hogy ajándék lónak milyen testnyílásában milyen alkotóelemeit nem cseszegetjük...)

VÉRFRISSÍTÉS

Hollárihó Migi bácsi!

Örömmel tapasztaltam az új Call of Dutys szám kapcsán, hogy semmiféle fennakadást nem okozott az ős-szerkesztők távozása. Értem ezalatt azt, hogy a lap messze a legjobb idén, kiválóak a cikkek és még egy kis újítás is belefért a dologba. Konkrétan a lap elejében található Egyenes beszéd oldalra gondolok. Nem tudom ki követte el ezt a remek ki összeállítást, de bízom benne, hogy nem egyszeri dologról van szó. Szerintem nagyon jó, hogy végre a hazai szereplők is megszólalnak és nem csak a külföldi – ránk és a mi piacunkra nézve lényegében érdektelen dolgokat közlő – nagyágyúk kapnak szót. Szóval csak így tovább!

Lacos

Visszafogom magam, és nem fényezem azokat, akik itt maradtak, de tény, hogy apait-anyait beleadtunk, és hát ez lett a vége. Örülök, hogy tetszik, bár valljuk meg, a mostanában tapasztalható játékdömpingben jóval könnyebb dolgunk volt jó újságot összerakni, mint ha a két jómadár mondjuk augusztusban lép le.

Az Egyenes beszéd munkacíme amúgy Kolbert riport volt, ami két dolgot árul el: egyrészt azt, hogy simán plagizálnánk az USA egyik legsikeresebb talk show-jának címét (mondjuk az említett műsor vendéglátójáról meg majdnem hidat neveztek el itthon, szóval minimum egál), másrészt azt, hogy az ötlet szerény személyem fejének szikrája – vannak jó pillanataim, na.

Persze mesélhetnék arról, milyen is selyemmel borított szöges ostorral verni a hazai cégek legnagyobbjait nyolcszáz átkozott karakterért, mert ugye nem egyszerű dolog kisajtolni valamit az amúgy is végletekig elfoglalt emberekből, de annyira elszántan vágott bele mindenki, hogy végül összejött, sőt, a rovat marad is.

BANJOO NYEREMÉNYJÁTÉK!

Ezúttal sem maradtok nyereményjáték nélkül, hiszen a **MICROSOFT** jóvoltából három **BANJO-KAZOOI: NUTS AND BOLTS (XBOX360)** kerül kisorsolásra a szerencsések között. A játék megszerzéséhez nem kell mást tenned, mint helyesen válaszolni az itt található egyszerű kérdésre.

FONTOS: ne felejtsétek el megírni a teljes neveteket postai címeteket, hogy minél előbb tudjuk nektek postázni a nyereményeket. Sok sikert kívánunk mindenkinek!

KÉRDÉSÜNK: Milyen platformra jelent meg az első Banjo játék?

A helyes megfejtéseket a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** címre várjuk.

A megfejtéseket **december 30**-ig fogadjuk el!

NYERTESEINK

Az előző hónapban igazi játékdömping volt, így érkeztek is a megfejtések szép számmal. Természetesen ezúttal is akad néhány szerencsés, akik végül megnyerték a különböző cégek által felajánlott játékokat. Nincs is más hátra, mint kihirdetni a nyerteseket.

DOBPERGÉÉÉÉÉS ÉS...

RED ALERT 3 NYERTESEK:

- Kohn Gábor (Dombóvár)
- Pászti Ruben András (Budapest)
- Vörös Gergely (Vitnyéd)

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS NYERTESEK:

- Sándor Mátyás (Budapest) - PS2
- Szuromi Dóra (Kecskemét) - PS2
- Kocsi Norbert (Jászapáti) - Xbox360
- Kovács Ágoston (Szeged) - Xbox360
- Kuti Csaba (Székesfehérvár) - PS3
- Bodnár Dániel (Szentes) - PS3

FALLOUT NYEREMÉNYJÁTÉKUNK NYERTESE:

- Barta Viktor (Debrecen)

Gratulálunk a nyerteseknek, az ajándékokkal hamarosan a helyi postás fog felkeresni benneteket!

NYAKLEPRA ÉS LÁNGOLÓ FENÉK

Szia Brazil... őőő... Zak!... őőő... Flatline... szólj ha valamelyik helyes... **(Hát, Flat külsejéről megoszlanak a vélemények... - M)**

Nahmindegy, a lényegre térnék, először is:

1. Mindennél fontosabb, hogy elküld a virtuális hidrogénbomba receptjét/tervrajzát nekünk (igen, többen vagyunk), céljainkat sajnos nem árulhatjuk el, de biztosan a tudomásodra jut, amikor lángoló hátsóval szállsz a valahova Venezuela felé, és fejjel lefelé az alsónadrágodnál fellógatva ér véget az utazásod egy fán, miközben egy vörös és zöld szemű majom eszi ki a... **FATAL ERROR**

Az addig oké, hogy én repülök tüzet fogott alsó fertállyal, de te miért is akarod kienni bármimet is? Nem értem.

2. Szívből jövő szeretettel vettem ki az utolsó adag nyakleprát a spájzból és címeztem meg Shoebaronnak. Ezzel a levéllel fog megérkezni, tehát óvakodj a napszemüveges, bedrótozott szomáliai postástól (beépített ember, bár nem túl okos...)! Egy pillanat, megyek és kinyitom a csomagot ami éppen most érkezett "Vissza a feladónak" matricával.

A helyzet az, hogy nem fogadhatunk el ajándékokat, vagy megvesztegetésére alkalmas vagyontárgyakat és egyéb javakat az olvasóktól, így postafordultával visszaküldünk minden olyan csomagot, amit egy vegyvédelmi ruhába öltözött „postás" hoz ki, és aminek a csomagolásán 5 km-ről látszik a BIOHAZARD felirat.

3. Örömmel vettem észre, hogy ismételten megjelentek a Guruban a titkos üzenetek, már az első levélben amit betettél. Most megragadnám az alkalmat, és válaszolnék erre: "Éljen a DotE. TGF."

Válaszom: TW FTW, LWR RULZ!

Ősz húrja zsong, jajong, busong a tájon, s ont monoton bút konokon – csak majd ne lepődj meg a szobádba robbanó francia ellenállókon.

Mára ennyi, viszlát]{redenc!

Üdvözlettel: NY124

Tökéletesen mellélőttél, kérlek,]{redenc olyannyira elfoglalt (ráadásul nem ilyen csip-csup ügyek okán, mint a levrov), hogy tökéletesen mindegy neki a rovat sorsa. Akármennyire is próválod elvenni az érdemeket tőlem, ez itt Miguel rovata (és az is marad, míg egyszer valaki patkányméreget nem süt a karácsonyi beiglimbe...)

U.I.: Most komolyan... megzörgettem, de még mindig nem tudom mi lehet ebben a csomagban... fura szaga van. Nah mindegy! Várom a bomba receptjeit!

Ott van benne a csomagban, nyisd csak ki, és vegyél mély levegőt...

DIABROV

Üdv Miguel!

A minap kis családom nekiveselkedett és nekiállt rendet rakni a ház olyan részeiben, melyek finoman szólva is a „kevésbé látogatott helyek" nevet viselhetnék, értsd a Félelmetes Műhelyben és a Rettegett Pincében (hogy egy kicsit diablósra vegyem a figurát „looting in The Terrific Workshop and The Dreaded Cellar"). A rendkívül „értékes" limlom között kutakodván találtam rá az oly becses artifact-re, mint a valamikori PC Guru gyűjteményre (+10 to Intelligence, +10 to Charisma, -100 from Spare-time), melynek első darabja még 2000 októberéből való.

Körülbelül 3-4 év számai vannak meg, aztán jöttek az átalakulások, van itt Guru Gamer, meg simán Gamer, fogalmam sincs már, hogy mi történt akkoriban és a lapvásárlás is elmaradt a „sors kiszámíthatlan útvesztőjében". Úgy tudom már Gamer nincs, azonban a megtalált gyűjtemény nosztalgiát ébresztett bennem, felcuppantam a netre és utánanéztem, létezik-e még valamilyen formában a Guru. És láss csodát, igen! Hallelujja! Gyorsan be is vásároltam magamnak az ez évi, 13-as számot!

Csak annyit mondhatok, remek kis újság ez még mindig, jó lapozgatni, érezni a nyomdafesték összetéveszthetetlen illatát és olvasni az örökéletű Levrovot! :) Az ember elszokik ebben a nagyon világhálós időkben már az offline újságtól, de azt hiszem, most újra be fogok majd újítani magamnak néhány számot.

További jó munkát és sok sikert a Guruhoz,

Korpás Milán (aka Mr. Fortyseven)

Tudom, a kutya sem fogja elhinni, hogy ezt a levelet nem mi írtuk magunknak, de tényleg:

ÚJÉVI FOGADALOM SIKERESEN!

Minden év elején megígérjük magunknak, hogy leadjuk az ünnepi zsírpárnákat és többet fogunk mozogni. De ezt meddig tartjuk be? Két hét, esetleg egy hónap? A TWINLAB két speciális csomagot állított össze, hogy fogadalmunk tényleg teljesülhessen.

Az első, kedvezményes árú csomag a fogyni vágyók részére készült. Hatékony zsírégetőt tartalmaz, mely gátolja az izomszövetből történő fogyást. Felgyorsítja az alapanyagcserét, enyhe étvágycsökkentő hatással rendelkezik. A karnitin segíti a zsírok energiaként való felhasználását. A vízoldékony rost-komplex a diétáknál jelentkező emésztési problémákon hivatott segíteni. A multivitamin és ásványi anyag komplex alapvető kiegészítő az erőnléthez, az állóképességhez, a jó közérzethez. A második a sportolni kezdők, illetve kihagyás után sportolni újrakezdők részére összeállított kedvezményes árú csomag a legalapvetőbb kiegészítőkkel.

Zsírégető csomag

1 db Metabolift Ephedra Free (60 kapszula)
1 db Carni Fuel (237 ml)
1 db Fibersol Caps (200 kapszula)
1 db Daily One Caps without Iron with FloraGlo (90 kapszula)

15990 Ft

"Alapozó" sport csomag

1 db 100% Whey Protein Fuel (907 gramm) csokoládé
1 db Amino Fuel Liquid (474 ml)
1 db Daily One Caps without Iron with FloraGlo (90 kapszula)
1 db Creatine Fuel Powder (227 gramm)

15990 Ft

További részletek: www.twinlab.hu

TOZO VITAL CENTRUM 1138 Budapest, Váci út 168/B (RENO Udvar utcafront) Tel.: 237-0800

ACOMP Kft (1134 Budapest Róbert Károly Krt. 68. Tel: 339-5647)

A Magyar Olimpiai Bizottság Orvosbizottsága által ajánlott termék.

TWINLAB www.twinlab.hu

akadnak még visszatérők a régi időkből. Persze azért beszélhetnénk arról, hogy az olyan fontos dolgokat, mondhatni az emberi egyedfejlődés olyan fontos és kiemelkedő mérföldköveit, mint a PC Guru (illetve az újság egyéb nyúlványai), miért a pincédben tartod, de a lényeg, hogy jó rajongóhoz híven visszataláltál a helyes útra, és mostantól ismét áldozol a játék isteneinek oltárán. Kicsit több komolysággal: a lap minden volt és jelenlegi munkatársa nevében köszönöm a dicséretet, és reméljük, hogy az, ami néhány szám megvásárlásának indul, ismét egész kis gyűjteménnyé terebélyesedik jövőre.**

RÉMHÍR

Heló Migu-elle!

Értem ám a poént, mert hat évig tanultam franciául, így tudom, hogy az elle a nőnemű harmadik személyű névmás. Csak hogy tudd, én Migu-il vagyok, maximum.

Én is azért írok mert olvastam hogy elmész de nem olyan értelemben hanem a levrovból.

Sosem gondoltam volna, hogy egyszer egy országos terjesztésű lapban a szexuális életem lesz a téma, mégha érintőlegesen is. Anyukám büszke lesz rám...

Miért mész el? Elkaptál valami rejtélyes betegséget mint Zak, ami levrov válaszolás útján terjed? Pedig még a végén ha maradnál megkedvelnénk. Az érthető hogy nem sok levél jön, meg nincsenek olyan értelmes témák de belejöttél azért mint a konzol vs. PC-nél, ott speciel az én levelemet tárgyalatad ki. xD

Akárhogy is alakul sok szerencsét.

u.i.: A Jericho értékelését írjátok át 90%-ra mert nem olyan rossz game.

Adam0205

Nos, láthatjuk, hogy lesz egy félreértésből álhír: eszem ágában sincs lemondani a levrov szerkesztéséről, a pszichológusom szerint kifejezetten jót tesz, hogy végre valahol kiélem az agresszív, megalomán és autokrata hajlamaimat, szóval már csak egészségügyi okokból is maradok. Amúgy mostanában már azért sem sírhatok, hogy kevés levél jön, sőt, az is előfordult, hogy válogatnom kell közük. De a legdurvább, hogy kaptunk egy kézzel írott levelet is, sajnos Resident Evil 4 sorozatszámot kért a srác, így nem kerülhetett be.

A témás dolgot azért vetettem el, mert igazán nem dobta meg az olvasatlan leveleim számát, ráadásul viszonlag egysíkúvá vált tőle a levrov. Természetesen most sem zárkozom el a dolog elől, mármint ha valakinek nagyon nyomja a szívét valami egy bizonyos témával kapcsolatban, nyugodtan írja meg „Szex, szerelem, gyengédség” jeligére.

AZ ÉV UTOLSÓ LEVELE (WOW-OS)

Sziasztok Gurusok!

Mostanában már a csapból is a World of Warcraft folyik, így úgy döntöttem, hogy én is kipróbálom, hiszen már annyi szépet és jót írtatok róla. Egyetlen gondom az, hogy új munkahelyem van, és úgy hallottam, hogy igencsak rá lehet kattanni erre. Szerintetek bepróbálkozzak?

Üdv
Tüfi

Hűhű, erre aztán nehéz igazán jó választ írni. A helyzet az, hogy egyrészt persze, kezdj bele, nyilván kell némi önmegtartóztatás, hogy a sok játék ne okozzon visszafordíthatatlan mentális problémákat, de ez nem csak a WoW-ra igaz, hanem bármelyik másik, hasonló kaliberű játékra is. Viszont nem hagyhatom figyelmen kívül azt a tényt, hogy az ismeretségi körömből többeket említhetnék (és világviszonylatban pedig ez a szám elképesztő mértékben eldurvul), akik egyszerűen képtelenek kiszakadni a legnépszerűbb MMORPG pörgéséből.

Persze én vagyok az utolsó, aki elítél bárkit azért, mert imádja a számítógépes játékokat, de azért a személyes véleményem az, hogy komoly odafigyelés kell ahhoz, hogy a WoW mellett is teljes értékű életet élj, mind a munkahelyi, mind szociális szempontból. Sokan kezdik úgy a játékkal töltött idejük összefoglalását, hogy „két évet vett el az életemből – imádtam, de azért kicsit sajnálom, hogy úgy elszaladt az a sok idő.”

Ráadásul új meló esetén amúgy is rengeteg új élmény éri az embert, ezer dologgal kapcsolatban kell nap mint nap felkészülni, ráadásul a napi nyolc óra könnyedén tíz fölé emelkedhet – nem, szerintem ez most nem a legjobb időpont egy új játék kipróbálására. Lesz ezer másik problémád, kár lenne emiatt veszélyeztetni az új munkát, amit gondolom nem a lottón nyertél, hanem vért izzadva, interjúk során végigküzdve magad szereztél meg.

Vége, ennyi volt – 2008-ban legalábbis. Mindenkinek sok ajándékot és remek bulit kívánok, találkozunk jövőre, addig is írjatok!
Miguel

KAKUKKTOJÁS NYEREMÉNY!

Jön az év vége, így rendet raktunk az irodában, és a nagy pakolászás közepette egy érdekes szoftverre bukkantunk, melynek neve: **DIVATSULI.** Nem tudjuk, hogy került ide, szívesen megválunk tőle, így kisorsolásra kerül azon bátrak között akik megpróbálkoznak a celofán felbontásával. Ahhoz, hogy te lehess eme hős, nem kell mást tenned, mint megírni a világszerte híres magyar énekesnő **BARBEE** rendes nevét a **NYEREMENYJATEK@PCGURU.HU** címre. Leveled tárgya legyen: Barbee-t akarom! Helyes megfejtéseket a világ végéig és még azután egy nappal is elfogadunk.

FONTOS: a csomagot a kézhezvétel után nem áll módunkban visszavenni! Csakis erős idegzetűek jelentkezését várjuk. Ez nem tréfadolog!

EXTRA GÉPEK, VONZÓ ÁRON

*A kép csak illusztráció

ACOMP XPLORER EXTRA
74,900 Ft + 20% ÁFA

Pénztárcakímélő teljes kiépítésű multimédia számítógép. A gyors kétmagos processzor és a 2 GB memória a Windows futási sebességét még jelentősebben megnöveli. A gépbe nagy kapacitású merevlemezt és az NVIDIA GeForce 9500-as játékokhoz is kiváló videókártyáját szereltünk. DVD író, extra gyors hálózati elérést biztosító Gigabit LAN és memóriakártya olvasó segíti a munkát. A gépek esztétikus kivitelű házban kerültek kialakításra.

- Intel® Dual-Core E5200 (2.53GHz) processzor
- 2GB DDR2 memória
- 500GB merevlemez
- DVD-RW (író/újraíró) meghajtó
- GeForce 9500GT 512MB RAM + TV-OUT + DVI grafikus kártya
- High Definition hangkártya az alaplapon
- Gigabit 10/100/1000Mbit hálózati csatoló az alaplapon
- Multimédiakártya olvasó
- SLIM billentyűzet (magyar)
- 3 gombos, optikai egér (PS/2)
- Miditorony - 420W

GEFORCE 9500GT

MOST AJÁNDÉKKÉNT MINDEN XPLORER EXTRÁHOZ 25DB ÍRHATÓ DVD LEMEZT ADUNK!

SAROTECH ABIGS DVP-260 MULTIMEDIA LEJÁTSZÓ
29,900 Ft + 20% ÁFA

4000 óra szórakozás! DivX, DVD, MP3 lejátszó és hordozható merevlemez mindössze egy cigis doboz méretében. Rendkívül elegáns, igényes kivitelezésű USB 2.0 mobil multimédia merevlemez rackbe tegyen bele tetszőleges kapacitású 2.5 inches merevlemezt, így hatalmas mennyiségű adatot vihet magával bárhová. Multimédia a javából!

Ráadásul az abigs támogatja valamennyi HDTV formátumot és az SRT, SUB feliratokat is. Kösse rá egy HD megjelenítőre, és garantáltan mindenkit le fog nyűgözni elképesztő képminőségével és 5.1-es surround audió képességével! A beépített FM adónak köszönhetően autójában és a házi HIFI rendszerén vezetékek nélkül hallgathatja az abigs hangját! A mellékelt távirányítóval kényelmes a kezelése, a külső Infra érzékelő csatlakoztatási lehetőségnek köszönhetően rejtett autó beszerelés is lehetséges.

INGYENES HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

ACOMP Számíthat ránk.
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Telefon/Fax: 339-5647, 339-5648
On-Line rendelés és aktuális árak: www.acomp.hu
A magyar olimpiai csapat hivatalos informatikai szállítója

DOWNLOAD.
CHIP
Minden, ami szoftver
eu
download.chip.eu

80.000 ingyenes program | 36.500 teszt | 544.000 felhasználó

download.chip.eu/hu

Tisztelt Olvasók!

Dolgozóink részt vesznek a TÁMOP-2.1.5.-07/1-2007-0026 keretén belül az Európai Unió által támogatott képzéseken. Ezek a képzések hozzájárulnak munkatársaink képzettségének emeléséhez, munkájuk hatékonyságának javításához, és viselkedési kultúrájuk fejlesztéséhez, melyet reményeink szerint az 576 KByte szaküzletek vásárlói is érzékelnek majd. A képzések segítik cégünket abban, hogy megfeleljen a piac követelményeinek és korunk kihívásainak.

Projekt megnevezése: „Játékban maradni"-Képzési programok a Comgame 576 Kft. dolgozói számára

TÁMOP-2.1.5.-07/1-2007-0026
2008. 04. 01.-2009.12. 31.

Kedvezményezett: Comgame "576" Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.

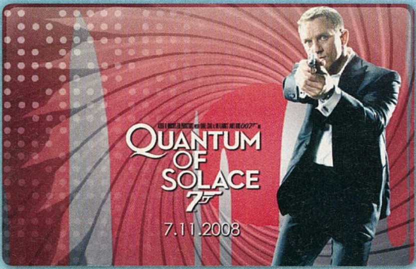
Támogatás összege 24.689.000.-Ft

Projekt Finanszírozása: A projekt az Európai Unió támogatásával, az európai szociális alap társfinanszírozásával valósul meg.

NFÜ
Nemzeti Fejlesztési Ügynökség
ÚMFT infovonal: 06 40 638 638
nfu@meh.hu • www.nfu.hu

Új Magyarország Fejlesztési Terv

A QUANTUM CSENDJE



A 007-es titkos ügynök szerepében immár második alkalommal láthatjuk Daniel Craiget, aki bizony a korai novellák fiatal, kevésbé stílusos, tökéletlen, kissé egoista és kíméletlen Bondjának bőrébe bújt, hogy ezúttal a korábbi epizódban elvesztett szerelmének halálát bosszulja meg. A főgonosz, Dominic Green ezúttal a már-már szimpatikus, emberarcú Mathieu Amalrick, aki a titokzatos címbéli szervezet érdekében latin-amerikai diktátorokkal szövetkezve igyekszik megkaparintani a legfontosabb víznyerőhelyeket. Sienából Haitin és Bécsen át Bolíviába vezet a számos remekül koreografált akciójelenet, hogy végül Bond saját szakállára rendezze a korábbi epizódban keletkezett számlát. Ennek és a rendező Judi Dench iránti rajongásának köszönhetően első ízben kap nagyobb szerepet M., Bond vele való konfliktusa és hozza való viszonya új elem a történetben. Vodka-martini és Aston Martin híján csak a bond-girlök maradtak vigasznak, Gemma Arterton és Olga Kurylenko megformálásában. Míg az előbbi harmatgyengén szerepel, az ukrán modell kellemes meglepetés. Összegzésként elmondhatjuk, hogy újszerű és ütős Bond-film született, nagy hátránya viszont, hogy a Casino Royale megtekintése nélkül szinte értelmezhetetlen. Mivel az epizód a kultuszszéria előhangjaként szolgál, az érett 007-et kedvelő Connery-rajongók maradjanak otthon, Brosnan-ellenzők viszont jó eséllyel kedvelni fogják a zöldfülű Bondot alakító Daniel Craiget.

PC GURU Index: 04

VALAMI AMERIKA 2.

Herendi Gábor hat évvel korábban forgatott nagy sikerű vígjátékának folytatása idén karácsonyra kerül a mozikba. Bár a világ azóta hatalmasat változott, a rendező végre törlesztette „adósságát" a lelkes közönségnek. Könnyed, vicces, hazai komédia a második rész, jó idő el is telt az első epizód óta, az akkori sztorit záró lottó-főnyereményből Bűnös város című filmjüket leforgató fivérek életét két évvel a korábbi befejezése után folytató forgatókönyv teli ismerős karakterekkel és élethelyzetekkel – így a siker garantált. Bár az kétséges, hogy az előzetes várakozás ellenére a hajdani rekordot, a félmilliós közönséget be tudja-e vonzani a mozikba. Meglátjuk, de az biztos, hogy ütős kis vígjáték. A sztárok sorát a Lorából megismert, ezúttal kubai salsa táncosnőt alakító Lucia Brawley gyarapítja, és az előző sztori végén eltűnő Oroszlán Szonja karakterét az írói lelemény visszavarázsolta a történetbe. Új szereplő viszont Tompos Kátya, és az ő apját alakító Csuja Imre, akinek jól ismert vígjátéki alakításai szintén személyes garanciát előlegeznek az önfeledt szórakozásra. Megtudja végre azt is a közönség, hogy mire is költötték a testvérek a nyereményüket. Nem titok, hogy bizony nagyot buktak, így a pénzükkel Amerikába lelépett Alex nyomába erednek, és ezúttal új színházi projektjükhöz fűznek vérmes reményeket. A magyar filmek mindig kétesélyesek, de aki az első részt szerette, ezúttal sem fog csalódni. Uzsgyi a moziba!

PC GURU Index: 04

PC GURU MOZIS VÁRÓLISTA

ACE VENTURA JR.

Most komolyan? Kinek jutott ez az eszébe? Már a Jim Carrey főszereplésével készült második rész is bűn rossz volt, és mivel a gumiarcú színész már nem vállal ilyen szemeteket, fogtak egy balekot akivel eljátszatják a fiatal állatbarátot. Készül 2009 egyik legnagyobb buktája. Még ha fizetnének, akkor se...

ÉJSZAKA A MÚZEUMBAN 2

Megint egy olyan folytatás, amire a világnak semmi, de semmi szüksége nincsen. Ben Stiller a Trópusi Vihar után ismét egy szerencsétlen családi filmben domborít, méghozzá egy elég harmatos mozi folytatásában. Több szót nem is ejtünk róla, csak azért került be ide ez a rettenet, hogy felvehessétek a litátokra, melynek neve: a filmek, amit biztosan elkerülök 2009-ben.

EDGE OF DARKNESS

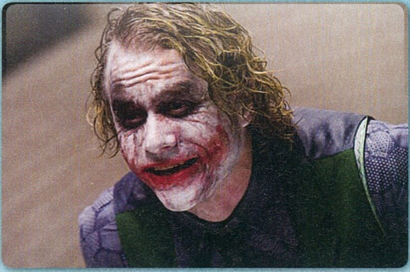
Mel Gibsont egy ideje nem szeretjük, de 2009-ben visszatér, mint kopó. De legalább nem rendez. Egyébként pedig úgy gondoljuk, hogy Mel egy picikét már öreg, hogy kemény kopókat játszon, ez már Harrison Fordnak sem ment. Van egy gyanúnk, hogy sokat nem hallunk majd erről a moziról. Eltűnik majd a süllyesztőben, ugyanúgy mint Pacino és DeNiro próbálkozásai.

ISLAND OF THE DEAD

Romero régen jó volt a zombis témában, mostanában azonban nem nagyon tud újat mutatni. A Day of the Dead elég nagy bukta volt, és a Diary of the Dead már el sem jutott hozzánk. Ennek ellenére az öreg próbálkozik, jön az Élőholtak szigete. Rendkívül eredeti, vajon meséltek neki a Left 4 Dead-ről? Reméljük, hogy az Electronic Arts bepereli...

LEGKEVÉSBÉ

BATMAN: A SÖTÉT LOVAG



Szinte hihetetlen, hogy a nyáron futott a mozikban a Denevérember legutolsó kalandja, mintha csak tegnap lett volna. A Joker hátborzongató nevetése még itt visszhangzik a fülünkben és hamarosan ismét felerősödik, hiszen decemberben érkezik a Sötét Lovag DVD kiadása, méghozzá rögtön négy különböző változatban. Egyrészt lesz kétlemezes kiadás Batmanes és Jokeres borítóval, aztán lesz olyan változat, mikor a lemezek egy denevérmaszkban kapnak helyet, és megvehetjük a korongokat egy Batpod kíséretében is. A választék tehát igen bőséges, ámbár az extrák tekintetében nem nagyon erőltették meg magukat a készítők. Eleve az első lemezen csak a film kap helyet (igaz, egy jó hosszú film), de a második korongra sem égettek rá valami elképesztően sok matériát. Amit kapunk az összesen három kisfilm és némi apró: képgaléria, előzetesek és tv-szpotok.

Szerencsére a kisfilmek nem olyan rosszak: lelepleződik Batman technikája, kaphatunk pár érdekes infót Bruce Wayne-ről és ami a legjobb, hat klip a Gothami kábeltévé hírműsorából. Mindez magyar felirattal, szóval ha nem is sok, de legalább valami. Persze úgy vagyunk vele, hogy úgyis megvesszük a film miatt, de egy ilyen kaliberű alkotás azért bőven jobbat érdemelt volna a tartalom terén, nem kellett volna megelégedni azzal, hogy mindenféle különleges kiszerelésekben lehet majd beszerezni az év egyik legjobb filmjét.

PC GURU Index: 04

LAS VEGAS – 1-2. ÉVAD

Azon már meg sem lepődünk, hogy mindenféle sorozatok jelennek meg magyar kiadásban, de azért a Las Vegas című széria csak képes volt elérni, hogy egy kicst felhúzzuk a szemöldökünket: érkezik ugyanis az első és második évad, méghozzá egyetlen nap különbséggel. Az első december harmadikán lesz elérhető, míg a második december negyedikén. Ki érti ezt? Mert mi nem...

Ettől függetlenül mi persze örülünk, hiszen egy kellemes alkotásról van szó. Semmi komoly, amolyan feelgood-széria, amely betekintést nyújt egy las vegasi casino mindennapi életébe az üzemeltetők és a biztonsági szolgálat szemszögéből. Ennek köszönhetően lesz itt egy csomó lóvé, egy sereg átverés, egy halom simlis és egy nagy rakás bombázó. Aki szereti a könnyed, szórakoztató sorozatokat, az megtalálhatja a számítását, hiszen a poénok ülnek, a történetek érdekesek, és a szereplők is szimpatikusak. Extrák tekintetében sajnos nincs túl bő lére eresztve a dolog, egyedül a második évad egyik korongján találhatunk bakiparádét és egy kisfilmet, de hát ez van, a hazai sorozat DVD-k sosem a rengeteg extráról lesznek híresek. Ismét egy szelet a nagy tv-tortából, méghozzá egy igazi finom falat, mi bízunk benne, hogy belátható időn belül az öt évadot megélt széria minden részét a polcunkon tudhatjuk majd.

PC GURU Index: 04

PUBLIC ENEMIES

Michael Mann legújabb mozija, méghozzá ismét egy gengszerfilm, olyan szereplőkkel, mint Christian Bale és Johnny Depp. Ha ez a felsorolás még nem győzött meg, akkor nem tudjuk mit kellene még mondanunk, ha lehetne mi már most jegyet váltanánk erre a filmre. Múlt század, maffia, dobtáras gépfegyver és igazi hangulat.

BENJAMIN BUTTON

Egy fiú, aki születésekot öreg és az évek múlásával egyre csak fiatalodik. Elég merész elgondolás, ám a rendező és a főszereplő személye garancia lehet a sikerre és a minőségre. Nem titok, David Fincher és Brad Pitt közös munkájáról beszélünk, amiben olyan színészóriás tűnik még fel, mint Cate Blanchett. Abszolút nézős kategória, igazi érzelmes mozi, amit kár lenne kihagyni.

WRESTLER

Mickey Rourke visszatér! Az egykor tehetséges színész, aki egészen a ZS-ketgóriás mozikig zülött le, most pankrátorként tér vissza egy drámában, hogy megmutassa, nem veszett még el teljesen. Dráma, brutalitás és egy igazán jó film ígérete. 2009 egyik legérdekesebb filmje, amit mindenképpen érdemes lesz figyelemmel kísérni, mi legalábbis nagyon bízunk benne, hogy valami emlékezetes sül ki a dologból.

MONSTERS VS. ALIENS

Végre egy jópofa animációs film. Földre érkező idegenek fenyegetik az emberiséget, erre a kormány fogja az elzárt szörnyeit, és összeereszti őket az ufókkal. Rengeteg poén, egy csomó jó ötlet és szerethető grafika. Kell ennél több? Kell hát! Nagyon bízunk benne, hogy nem lőtték el az összes ötletet a trailerben. Kiváncsian várjuk, szeretnénk már megint egy jót szórakozni rajzfilmen.

LEGINKÁBB

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK:

Menyhárt Jenő

AZ AGITÁTOR

Nyitott Könyvműhely

A legendás alternatív rockbanda, az Európa Kiadó frontemberének, Menyhárt Jenőnek a New York-i greenpeaces aktivistaként eltöltött korszaka apropóján nemcsak a környezetvédő szervezet és az amerikai metropolisz, de a közép-keleti dalszerző-aktivista tudományról való nézeteit is megismerhetjük a közel háromszáz oldalas, önironikus életrajzi elemekkel gazdagított kötetből.

Boris Vian

BLUES EGY FEKETE MACSKÁÉRT

Cartaphilus

A Tajtékos napok fél évszázada halott kultszerzőjének szürrealisztikus novellagyűjteménye igazi ínyenceknek való ünnepi csemege. Antológiákban megjelent írások mellett új fordítások is szerepelnek a posztumusz kötetben, a címszereplő angolul beszélő, iszákos és szoknyavadász fekete macska mellett – a francia humor jegyében – a farkasember és a köd hatására magukból kiforduló emberek és számos furcsa szerzet is megjelenik.

Láma Ole Nydahl

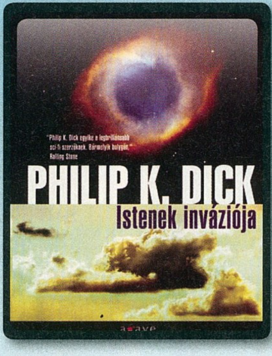
KÖNYV A SZERELEMRŐL

Jaffa

Az európai szerelmi hagyománytól gyökeresen eltérő, két és fél évezredes buddhista tanítást a nyugati olvasók számára is érthető, humorral átszőtt gyakorlati útmutatóul szolgáló kötetben ismerteti a bölcs dán szerzetes. Kiváló ajándék mindenkinek.

írta · Szofi

PHILIP K. DICK: ISTENEK INVÁZIÓJA

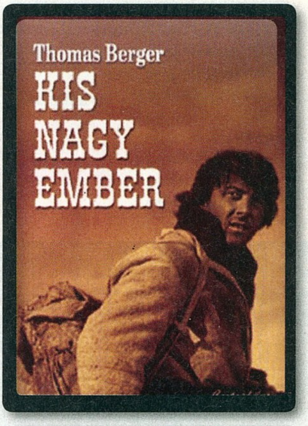


Karácsony apropóján kihagyhatatlan kötet a briliáns sci-fi szerző legújabban megjelenő, 1981-ben írt, 224 oldalas lebilincselő története. „Isten újra elküldte fiát. De hogy pont ide?"+ olvashatjuk a fülszöveg sokkoló nyitómondatát, és az olvasó jobb, ha felkészül mindenre a Valis-trilógia második darabját kezébe véve. A dicki sci-fi biblia-parafrázis ötleteként fogant sztori főhőse ugyanis ezúttal a krionikus altatásban leledző esetlen balek, Herb Asher. Herb a hibernálás miatt azt hiszi, boldogan telnek hétköznapjai jó távol a Földtől, nincs tudatában, hogy mivel túl rendes férfi volt, egy halálosan beteg terhes nővel kötött végzetes házassága miatt a gőgös helyi isten fiának kell segédkeznie a szülőbolygója elleni invázióban, felvenni a harcot Beliál, az ősellenség ellen, miközben a keresztény-iszlám egyház és egy titokzatos asszony is beavatkozik a fontos küldetésbe. Bár a bibliai idézetek és a hit, az egyház és isten természetének komplexen ábrázolt kérdésköre nem teszik túl egyszerű feladvánnyá, sok humoros párbeszéd teszi olvasmányossá a kötetet. PKD-nek persze most is igaza volt. A regény külön érdekessége, hogy a három évtizede születtett, lapjain elbeszélt események és akkoriban fantáziaszüleménynek tartott eszközök mára a vízióból hétköznapi valósággá lettek.

Kiadó: Agave Könyvek
PC Guru Index:

05.05

THOMAS BERGER: KIS NAGY EMBER



Indiántörténettel Dunát lehetne rekeszteni, akad azonban egy, amely méltán kedvence minden nemzedéknek. Mindenki kedvenc indiántörténete Falvay Mihály időtálló fordításában, új köntösben került a polcokra az idén. A vadnyugati terjeszkedéseket és a fehér ember indiánokkal való véres küzdelmeit a főszereplő Kis Nagy Ember esetlen, Kurt Vonnegut fekete humorát idéző stílusában bemutató igen testes, közel 550 oldalas kalandregény letehetetlen olvasmány. Nagyotmondó, a hőskort és 121 életévét lódításai által elbeszélő címszereplője különleges karakter, személye több ízben megihlette a westernfilm-készítőket is. A világ legvénebb embere az öregek otthonában visszaemlékszik a csejennek közt töltött gyerekévekre, fehér és indián feleségére, a két kultúra közti átmenetre. Ő volt az évszázad hazudozója, vagy főhőse? Humorosan talált véres akciók és fordulatos kalandok mellett hiteles történeti események (Little Big Horn-i mészárlás) is helyet kaptak e remek módon megírt indiántörténetben, amely, amellett, hogy a születő új állam terjeszkedésének történetének ironikus, mégis történeti krónikája, egyúttal a műfaj paródiájául is szolgál.

Kiadó: Cartaphilus
PC Guru Index:

05.05

PC Guru Index:

03.05

KEANE: PERFECT SYMMETRY

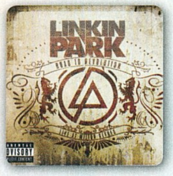
Az angol trió két évvel ezelőtti Under te Iron Sea utáni nagy irányváltásként beharangozott új, harmadik stúdiólemeze erős közepesre sikeredett. Sokat markol, keveset fog, lehetne az ötvenpercnyi kellemes popzenei anyag minősítése, pedig a gitár nélküli, zongorára alapozott muzsikát a védjegyükké alakító brit zenészek ezúttal az újítás jegyében vendég basszusgitárost is szerepeltetnek legújabb korongjukon. A kritikusok és a közönség véleménye is erősen megoszlik.

A szivárvány színekben pompázó borítón a közönséggel kihívóan szemező három állandó tag továbbra is a bevált recept szerint, vagyis a századvég popikonjainak, a U2-nak, Simple Mindsnak és a Duran Durannek a nyomdokain halad, elegyítve a turmixot némi eredeti keanes hangzással és a slágerlistás helyezés zálogául szolgáló pörgős tempóval. A lemeznyitó Spiralling slágergyanús, akár az Everybody's changing szerepére is pályázhat – joggal. Bár az album közepén, az ötödik, címadó Perfect Symmetry track után ez a kezdeti lendület alábbhagy, ez önmagában még nem lenne baj. Talán még az sem, hogy a fiúk innentől fogva egy-az egyben visszatérnek a hátralévő hat szerzeményben a korábbi produkciók bevált vidám, táncos számaihoz, az eredetiség hiánya és a U2-utánérzés azonban már-már sokkoló, a 6. helyen szereplő szomorkásabb hangvételű You don't See Me esetében különösen feltűnő. Újdonságokra áhítozók kerüljék, zenei rágógumirajongók és depressziósok számára viszont javasolt beszerzés – napfény híján jobb kedvre derülhetnek a zord télidőben ettől az albumtól.

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

K-MARO
(1 lemez)
Perfect Stranger

LINKIN PARK
(koncertalbum)
Road to Revolution



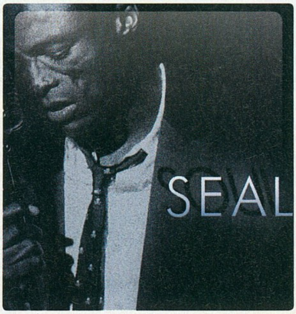
MADONNA
(single)
Miles Away

FRANK SINATRA
(válogatás)
Nothing but the best

TWILIGHT
(1 lemez)
Filmzene

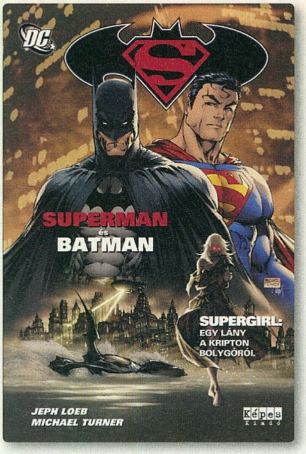
SEAL: SOUL

A sötétbőrű brit bariton előadó nevére viccesen rímelő, legújabb, hatodik stúdióalbuma 12, valóban soulos hangzásvilágú dalt tartalmaz. A fekete-fehér borítón klasszikus öltönyben-nyakkendőben pompázó, Grammy-díjas előadó fehérrel szedett neve mögött fekete árnyékként, a háttérben tűnik elő a korong címe, mintegy előlegezve az album készítését átható előtér-háttér, fény-árnyék koncepciót. Sokan még a 2007-es System albumnál is nagyobb sikert jósolnak az új lemeznek, nem alaptalanul. Bár nagy kihívást jelentett a bársonyhangú énekesnek az I Can't stand the Rain, If You Don't Know Me by Now, és ehhez hasonló további időtlen klasszikusok feldolgozása, az érzékeny lelkű platinalemezes előadó ezt is remekül megoldotta. A Change is Gonna Come a húzósláger (bár ilyesmit nehéz kijelölni), legalábbis nyitódal pozíciójából erre következtetünk. Nem lepne meg persze, ha emellett akár 4-5 szerzemény is felkerülne a listák élére. A sebhelyes arcú előadó úgy tett hozzá seales stílusából az eredetihez, hogy közben tisztelegve, alázattal kezelte a fiatalságát meghatározó, kiindulásként használt örökzöldeket, mellette azonban diszkréten, de kétségbevonhatatlanul felsejlik aranytorkú énekesünk nem mindennapi tehetsége. Meglepő módon maga Seal is mintha James Brown, Sam Cook vagy Otis Redding kortársaként szólalna meg ezekben a líraisággal vegyes drámaiságot és mély érzelmeket árasztó, gyakran szerelmes hangvételű adaptációkban.



PC Guru Index:

04.05



JEPH LOEB – MICHAEL TURNER

SUPERMAN ÉS BATMAN: SUPERGIRL

A Képes Kiadó továbbra is a DC Universe hőseinek megbízható szállítója, és az eddig megjelent Denevérember kötetek után egy olyan kiadvánnyal lepték meg az olvasókat, amelyben nem csak a Sötét Lovag, de egyéb neves hősök is szerepet kaptak. Ahogy a cím is mutatja, egy olyan kaland kerül most a kezeink közé, amiben Superman is komoly szerepet játszik, és ha már úgyis a kryptoniakról van szó, akkor azt is eláruljuk, hogy a kiadvány Supergirl érkezését és beilleszkedését meséli el. Habár ez így első olvasatra nem tűnik valami vérforralóan jó sztorinak, ne higgyünk a látszatnak, mert valójában egy érdekes és olvasmányos kötetettel van dolgunk, olyan történettel, amit a sokak által rajongott Jeph Loeb vetett papírra. Alkotótársa, az idén váratlanul elhunyt Michael Turner, a tehetséges rajzoló, akinek az egyik utolsó munkáját köszönthetjük ezen kiadvány keretében. Igazi szuperhősös kaland vár hát ránk, amelyben mellékszerepben maga Wonder Woman is feltűnik, lesz akció, látványos képsorok és egy teljesen kerek történetet kapunk, nem kell várnunk a közvetlen folytatásra. A sztreccsruha iránt fogékonyak számára mindenképpen ideális vétel.

Kiadó: Képes Kiadó
PC GURU Index:
04.05

BILL WATTERSON

KÁZMÉR ÉS HUBA 4.

Lapunk nyomdába adásával közel egy időben érkezik a hazai piacra a Kázmér és Huba gyűjtemény negyedik kötete, a képregényé, amely nem hiányozhat egyetlen, a humort kedvelő ember gyűjteményéből sem. Teljesen mindegy, hogy kedveled-e a képregényeket vagy nem, ez a kiadvány igazi unikum, egy csepp vidámság a mindennapokban, olyan olvasmány, amit egyszerűen képtelenség nem úgy olvasni, hogy ne érne fültől fülig az ember szája. A Vadvirágok Könyvműhely gondozásában megjelenő sorozat legújabb kötete Marslakók és más furcsaságok címmel érkezik, de a korábbi megjelenésekhez hasonlóan ezúttal sem csak a címben szereplő világgal találkozhatunk majd, hanem ismét betekinthetünk Kázmér mindennapjaiba. Lesz apu, anyu, Rozi és természetesen a kis szőke rosszcsontról elválaszthatatlan Huba, a saját életet élő plüsstigris. A humor még mindig letaglózó, fogyasztható kis és nagy adagokban. Ajánljuk mindenkinek, csak arra figyeljetek oda, hogy a metróban mindenki titeket néz majd, ha hangosan röhögtök az olvasása közben.

Kiadó: Vadvirágok Könyvműhely
PC GURU Index:
05.05

DILBERT MUNKAHELYI TÚLÉLŐKÖNYVE

Kiadó: Nyitott Könyvműhely
PC GURU Index:
04.05

Az előző hónapban már volt szerencsénk egy Dilbert kötetet bemutatni nektek, de jutott még decemberre is, így ismét elővettük nektek ezt a kiadványt, hogy szoktassunk titeket a munkahelyi élet alkalmanként igen zord körülményeihez. A jövőtökre nézve mindenképpen kötelező olvasmány a Munkahelyi túlélőkönyv, hiszen számos hasznos fortélyt tanulhattok meg a leendő munkahelyi vesszőfutásokat illetően. A viccet félretéve, ötletes kis kiadvánnyal van dolgunk, amely nem egészen olyan strip-gyűjtemény, mint az előző számban bemutatott kötet, hanem egy amolyan zsebkönyv, ami ki-kiragad egy egy részletet a Dilbert univerzumból. Tipikusan olyan kiadványról beszélünk, amit az ember nem folyamatában olvas, hanem néha-néha levesz a polcról, hogy belelapozzon és nevessen egy nagyot. Munkahelyi stressz mellé is tökéletes, a fiókban tartva mindig szerezhetünk magunknak néhány kellemes percet. Ajándéknak is kiváló, főleg akkor, ha van néhány idősebb figura, akik esetében még nem döntöttünk, hogy mivel is lepjük meg a fa alatt.

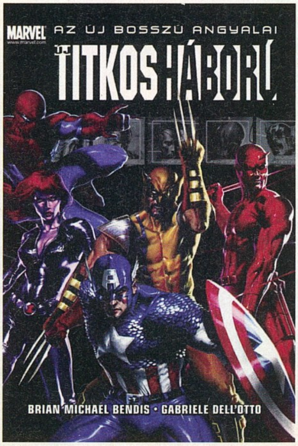
Reméljük, hogy a mellékelt képeken jól látszik, hogy nem egy hagyományos, plasztikus szuperhős képregénnyel van dolgunk, hanem egy festett remekművel.

BENDIS – DELL'OTO

ÚJ TITKOS HÁBORÚ

írta · Amber

A Kingpin kiadó nem hazudtolja meg magát, idén karácsonykor sem hagyja olvasnivaló nélkül a Marvel-rajongókat. Legújabb kiadványuk nem mindennapi kaland, semmilyen szempontból nem mondhatjuk annak, hiszen mind a történet, mind a grafikai megvalósítás kiemeli a tucatsztorik közül.



Aki egy kicsit is jártas a kilencvenes évek idehaza megjelent képregényeiben, annak bizonyosan ismerősen cseng a Titkos Háború név. Első körben az lesz a legjobb, ha mindent elfelejtünk azzal kapcsolatban, hiszen ennek a történetnek semmi köze a Túlontúli által szervezett Titkos Háborúhoz. Egy sokkal reálisabb (mármint szuperhősös történeten belül reálisabb) kalanddal van dolgunk, ahol Nick Fury vesz rá egy csapat szuperhőst (Pókember, Rozsomák, Luke Cage, Fekete Özvegy, Fenegyerek és Amerika Kapitány), hogy segítsen neki fű alatt helyrerakni néhány gonoszt. Az akció meg is történik, de ahogy az lenni szokott, nem megy minden olyan egyszerűen.

Legnagyobb örömünkre nem lineális történettel van dolgunk: a sztori egy támadással nyit, amelynek az egyik hős az elszenvedője és az olvasó számára is csak lassan válnak világossá a dolgok, csakúgy, mint a szuperhősöknek. Kiderül ugyanis, hogy nem minden lap lett kiteregetve és rengeteg kérdőjel bukkan fel a háttérben. Az összeesküvés hátterében sokkal komolyabb szálak húzódnak, mint ahogy az elsőre sejthető és a kötet végére egy igen impozáns csata kerekedik, amiben az emlegetett szereplőkön túl beszáll egy egész raklapnyi szupergonosz, az X-Men és még a Fantasztikus Négyes is. Hősökben tehát nem lesz hiány és talán nem árulunk el nagy titkot, ha megjegyezzük, hogy ennek a történetnek hatása volt úgy általában a Marvel Univerzumra is (de ettől függetlenül magában is fogyasztható szori).

Amit még mindenképpen ki kell emelni, az a grafika, ami egészen lenyűgöző, szinte minden oldal egy különálló kis festmény, részletgazdag kidolgozással, mély színekkel és egyedi karakterrajzokkal. Az Új titkos háborúban egyáltalán nem a megszokott, plasztikus, tucatképregény-rajzok fogadnak, ha felütjük a kiadványt.

Mindez persze csak a szuperhős-megszállottaknak mond valamit, de kétségtelen, hogyha szereted a Marvel karaktereit, vagy úgy általában a hasonló képregényeket, akkor egész bizonyosan elégedett leszel, ha megkaparinthattod ezt a kiadást.

Kiadó: Kingpin
PC GURU Index:

05.05

F.E.A.R. 2

Az eredetileg a Vivendi által piacra dobott F.E.A.R. folytatása a Monolith berkeiben (Blood, Condemned, No One Lives Forever) jogi balhék miatt eredetileg Project Origin néven futott, de a stúdió és a kiadó végül megegyeztek, úgyhogy immáron a Warner Interactive címkéje alatt, s kettes számmal ellátva kell keresnünk a horror-FPS folytatását. A képek és videók alapján szokás szerint félelmetes, látványos és brutális akciójátékban visszatér Alma, hogy tovább terrorizálja a jónépet, és ismét csak rajtunk múlik, hogy alaposan megneveljük a hisztis kislányt és bandáját. A tesztverziók alapján a folytatást már ki is tiltották Ausztráliából a hihetetlen brutalitás miatt, szóval lehet készíteni a pelenkákat!

GOTHIC 3: Forsaken Gods

Érdekes és döbbenetes fordulat állt be a Gothic-sorozat életében pár hónappal ezelőtt, ugyanis az eredeti fejlesztőbrigád (a Piranha Bytes) a kiadónál hagyta az őt sikeressé tevő sorozat nevét, s elment egy új játékot létrehozni. A negyedik rész jogait így megkapta a Spellbound, a JoWood pedig azért, hogy a rajongókat megnyugtassa, az Arcania: A Gothic Tale címet viselő négyes elkészítésére megbízott egy ismeretlen stúdiót. Ez a szappanoperába illő kavarás és az előzetes vélemények alaposan összezavartak mindenkit, így mi úgy döntöttünk, csak a játékra koncentrálunk. A többiről pedig majd a következő számunkban beszámolunk.

SHAUN WHITE Snowboarding

Az 1997-ben, Kanadában alapított, mára már több mint 1600 (!) dolgozóval rendelkező Ubisoft Montreal nem arról híres, hogy igénytelen játékokat dobna a piacra – az Assasin's Creed motorjával készülő snowboard-szimulátor pedig ránézésre minőségében szintén kitűnik a szokásos átlagból. A hihetetlenül dögösen festő programban frankó zenéket, remek irányítást és hihetetlen atmoszférát ígérnek, az utóbbit leszámítva pedig már a videókról is kitűnik, hogy nem túloznak. Már csak abban reménykedhetünk, hogy egy alapvetően konzolos műfajt sikerül jól egérhez és billentyűzethez szoktatni, ugyanis már csak ez állhat az eszetlen hólovaglás útjába.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: SAM & MAX – AZ ELSŐ SZEZON magyarul!

Az eredetileg 1993-ban megjelent Sam & Max: Hit the Road címet viselő grafikus kalandjáték az akkoriban főleg ebben a stílusban maszatoló Lucas Arts egyik legnagyobb húzóneve lett. A kalapos, ballonkabátos kutya és a szociopata, vérengző nyúl történetét elmesélő program aztán sokáig csendben maradt, hogy végül epizódikra bontott formában, a Telltale Games húzóneveként térjen vissza. A teljes első szezont (vagyis hat, egyenként pár óra alatt kivégezhető fejezetet) tartalmazó Első évad sokak szerint méltó lett a nagy elődhöz, amit most ti is letesztelhetitek, hiszen a következő Guruhoz minőségi magyar felirattal kapjátok majd kézhez a humorban, fordulatokban és élvezetes feladványokban gazdag point'n'click kalandjátékot!

A következő pc guru 2009. JANUÁR 15-én jelenik meg!

SAM & MAX

Játékdemók: A Vampyre Story / MotoGP 08

Shareware játékok: Action Ball 2 / Alex Gordon / Dr. Lynch Grave Secrets / Empire of The Gods / FishCo / Luxor: Quest for The Afterlife / Operation Mania / Restoring Rhonda / Spooky Spirits / The Hidden Object Show Season 2

Ingyenes játékok: Warzone 2100 / New Super Mario Kart / Kkrieger

Játék előzetesek: Aion / Armed Assault 2 / Bionic Commando / Company of Heroes: Tales of Valor / Dawn of War 2 / Elven Legacy / Fear 2 / King Arthur / Still Life 2

Javítás: Spore v1.02

Mozi előzetesek: Angels and Demons / Monsters and Aliens / Seven Pounds / Star Trek / The Lodger / The Pink Panther 2 / Underworld 3 (mind a PCG Live külvilág rovatán belül!)

PCG Live tesztek: Battlefield Heroes / Call of Duty 5 / Far Cry 2 / Left 4 Dead / Sacred 2 / Tomb Raider: Underworld / World of Warcraft: Wrath of the Lich King

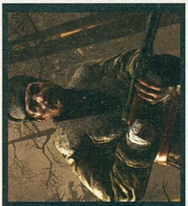
Háttérképek: Call of Duty: World at War / Dominance War III / Dragon Age: Origin / Hearts of Iron 3 / Left 4 Dead (2db) / Mortal Kombat vs DC Universe (2db) / 10 Years of Tom Clancy / Bully (8db) / Grand Theft Auto IV (16db) / Left 4 Dead (4db) / Legendary (5db) / Mirror's Edge (2db) / Saint's Row 2 (9db) / World of Warcraft (6db)

Turkáló: **Antivirus**: AVG Anti-Virus 8.0.173 / Avira AntiVir Personal v8.2.0.334 | **CD/DVD írás**: Burn4Free v4.6 / AshampooBurningStudio v6.75 / DeepBurner v1.9 | **Driverek**: AMD-Ati Catalyst v8.11 és nVidia Forceware 180.48 WinXP videokártya driverek | **Fájlkezelés**: Total Commander v7.04a / 7Zip | **Képkezelés**: Hypersnap v6.31.01 / IrfanView v4.2 / Paint.NET v3.36 / SnagIt v9.0.2 / XnView 1.95.4 | **Multimédia**: CDEx 1.5.1 / Free CD to WAV MP3 WMA AMR AC3 AAC Ripper 3.0 / K-Lite Codec Pack v4.3.4 / Quicktime Player v7.5.5 / RocketDock v1.3.5 / StreamHijacker v0.716 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.541 / XviD v1.1.3 codec | **Rendszer**: Smart Defrag v1.02 / Glary Utilities v2.8.366 | Spyware védelem: Ad-Aware 2008 v7.1.0.8 (frissített definíciós fájlokkal) / Spybot: Search & Destroy v1.6.0 (frissített definíciós fájlokkal)

MOTO GP 08 DEMO

AION VIDEÓ

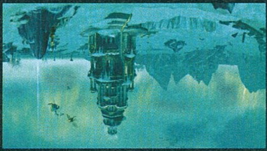
A VAMPYRE STORY DEMO



CALL OF DUTY 5 VIDEÓTESZT

pc guru DVD PARAWORLD + MOTO RACER 3 **2009. 01.**

PARAWORLD + MOTO RACER 3



WOW: WRATH OF THE LICH KING Videóteszt

KÜLVILÁG 09.01

Mozielőzetesek, könyv- és dvd-ajánló

01. pc guru DVD

CHIP MAGAZIN

Legyen otthon az informatika világában is!

A legújabb számot keresse az újságárusoknál!

TÖBB MINT 90 DÍJ VILÁGSZERTE
BEST OF 2007
BEST PC RPG OF THE YEAR
RPG OF THE YEAR
BEST 2007 WINNER
RPG OF THE YEAR (READERS CHOICE)
GAME OF THE YEAR
BEST PC RPG OF THE YEAR
THE WITCHER®
- BŐVÍTETT KIADÁS -
ÚJ JÁTÉKTARTALOM
KÉT TELJESEN ÚJ KALAND
D'JINNI KALANDSZERKESZTŐ
ÁTGONDOLT FELSZERELÉS ABLAK KÜLÖN ZSÁKKAL AZ ALKÍMIAI HOZZÁVALÓKNAK
TÖBB MINT 200 ÚJ ANIMÁCIÓ, AMELLYEL LÁTVÁNYOSABBÁ TETTÜK A PÁRBESZÉDEKET
VÁLTOZATOSABB NJK-K
BÁRMELY NYELV ÉS BÁRMELY FELIRAT VÁLASZTÁSI LEHETŐSÉGE
...ÉS MÉG SOK MÁS!
JÁTÉKBELI FEJLESZTÉSEK
A SZINTEK KÖZTI TÖLTÉSI IDŐ 80%-KAL CSÖKKENT
TOVÁBBFEJLESZTETT JÁTÉKSTABILITÁS
TOVÁBBFEJLESZTETT ARCMIMIKA
TOVÁBBFEJLESZTETT HARCRENDSZER
HÍVD KI BARÁTAIDAT ONLINE
A VERSUS.THEWITCHER.COM CÍMEN
A LEGJOBB RPG
TÖKÉLETESSÉ LETT
MÁR KAPHATÓ!
WWW.THEWITCHER.COM
*AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR
ÁR
Ft 7990*
CDPROJEKT
ATARI
Powered by BIOWARE
© 2008 CD PROJEKT SP Z.O.O. © 2008 ATARI EUROPE. KIADJA ÉS TERJESZTI AZ ATARI EUROPE S.A.S.U. A THEWITCHER ÉS A THE WITCHER LOGÓ
A CD PROJEKT SP Z.O.O. BEJEGYZETT VÉDJEGYEI. MINDEN JOG FENNTARTVA. A BIOWARE, A BIOWARE AURORA ENGINE ÉS A BIOWARE LOGÓ A
BIOWARE CORP. BEJEGYZETT VÉDJEGYEI. MINDEN JOG FENNTARTVA. A JÁTÉK ANDRZEJ SAPKOWSKI REGÉNYEI ALAPJÁN KÉSZÜLT. MINDEN
EGYÉB MÁRKANÉV ÉS VÉDJEGY A MEGFELELŐ TULAJDONOSOK BIRTOKÁBAN VAN, HASZNÁLATUK ENGEDÉLLYEL TÖRTÉNIK.
THE WITCHER - BŐVÍTETT KIADÁS -
18+
CDPROJEKT
AZ EXKLUZÍV DOBOZ TARTALMA:
A JÁTÉK DVD-JE
BÓNUSZ DVD (KALANDSZERKESZTŐ, ÚJ KALANDOK)
"HOGY KÉSZÜLT?" DVD (180 PERC)
ZENE, MELYET A THE WITCHER INSPIRÁLT (59 PERC)
A JÁTÉK ZENÉJE (73 PERC)
KÉZIKÖNYV (80 OLDAL)
HIVATALOS ÚTMUTATÓ A JÁTÉKHOZ (112 OLDAL)
A "THE WITCHER" NOVELLA ANDRZEJ SAPKOWSKI-TÓL
TÉRKÉP A WITCHER VILÁGÁRÓL
GYŰJTŐI KIADÁS NORMÁL KIADÁS ÁRON!